

**SOMMERSCHLUSS-**

VERKAUF Electronic Arts kauft Westwood, Hasbro kauft MicroProse, Infogrames kauft Bomico, und Eidos überlegt gerade, sich Crystal Dynamics und Psygnosis einzuverleiben. Die ganze Branche ist derzeit in Bewegung. Inzwischen kaufen die Großen nicht mehr nur kleine Entwickler-Teams, sondern bedienen sich bereits bei namhaften und alteingesessenen Spielfirmen. Die PC Action-Redaktion kommt darüber fast schon ins Grübeln und glaubt, in eine ungewisse Zukunft zu blicken.

Harald: Hey Leute! Schon gehört? Hasbro hat MicroProse geschluckt.

Christian M.: So? Ist das jetzt endlich offiziell, nachdem die Spatzen das schon seit einiger Zeit von den Dächern gepfiffen

Herbert: Oh weh, schon wieder einer weniger. Wo soll denn das nur hinführen? Bald steht auf den Spielpackungen als Hersteller nur noch "Microlectronivirgynosiseidoswoodsoft" drauf.

Alex: Hehehe! Mann, das wäre doch klasse. Ich müßte dann nur noch einen PR-Manager anrufen.

Christian B.: Jajaja, Herr Geltenpoth! Völlig klar, daß Sie das wieder durch Ihre ganz persönliche Vorteils-Brille sehen. Aber überlegen Sie mal, was das wirklich bedeuten könnte.

Christian M.: Genau, Herr Bigge. Da findet schon so eine Art Geld- und damit Machtkonzentration statt. Das wird spannend zu sehen, wie sich das weiterentwickelt.

Harald: Weia! Sie meinen, daß die ganze Spiele-Industrie bald von einer einzigen Firma beherrscht werden könnte. Sie meinen mirosoftsche Verhältnisse???



Alex: Bei mir sind's immerhin DM 2,50... vielleicht reicht's noch für den Biergarten - dort könnten wir dann auch mal was "schlucken"...

Christian M.: Ausgerechnet unserem Oberstrategen fehlt es mal wieder am Sinn für den Ernst der Lage. Aber eigentlich hat er ja recht: So eine Heftproduktion macht schon irgendwie durstig...

Harald: Eben! Und ändern können wir am Kaufrausch der Spiele-Giganten sowieso nichts. Da bleibt nur: Abwarten und Tee (!!) trinken!

#### DIE REDAKTIONI

HERBERT AICHINGER, 36 Actionspiele, Adventures traut sich kaum mehr nach Hause zu gehen - aus Angst, daß er dort von den Age of Empires-Priestern seines kleinen Sohnes .bekehrt" wird.

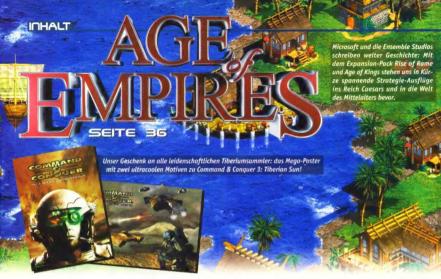
HARALD FRÄNKEL, 28 Actionspiele, Sportspiele freut sich monstermäßig auf seinen Trip nach Vancouver, wo er sich bei EA Sports unter anderem FIFA 99 und NBA Live 99 anschauen darf

CHRISTIAN BIGGE, 31 WiSims, Sport- und Rennspiele hat Herrn Fränkel gnädigerweise sein Kanada-Ticket abgetreten, weil er sich ietzt erst einmal in den Urlaub auf die irische Insel absetzt

ALEXANDER GELTENPOTH, 25 Strategie, Rollenspiele bereitet sich mental auf die heiße Spielezeit vor, die schon nächsten Monat losbricht, Vier Monate Dauerstreß steckt nie-

mand so leicht weg.

CHRISTIAN MÜLLER, 31 Actionspiele, Simulationen hat sich in den Bann von Online-Chats ziehen lassen und "bruzzelt" sich neben IRC- und ICO- mit Vorliebe durch den hauseigenen PC Action-Chat.



	IRUBRIKEN
Auftakt	3
Bestseller	190
Bewertungen	83
Cover-CD-ROM	187
Die letzte Seite	218
Die Redaktion	
Hit-Countdown	192
Hotlines	192
Impressum	83

SEITE 52	
<b>NHL 99</b>	
PAT AN	Mary Trans
CA CO	
<b>没一意</b>	In schöner Regelmäßigkeit bringt EA Sports jedes Jahr sein NHL-Update neraus. Wir
	sagen Ihnen, mit welchen Verbesserungen die 99er- Edition aufwarten wird.

Inhalt Spieletips	139
Inhaltsverzeichnis	4
Inserentenverzeichnis	191
Leserbriefe	194
Referenz-Spiele	190

#### AKTUELLES

Gerüchte & Notizen	9
CeBIT Home	.10
Actionspiele	.16
Adventures	.22
Blockbuster	8
Budgetspiele	.28
Flugsimulationen	.26
Gewinnspiel: Buena Vista	
Online-Spiele	.30
Rollenspiele	.22
Sportspiele	.20
Strategiespiele	.24

Vermischtes ......32

Age of Empires 2/Rise of Rome - THEMA DES MONATS36	
Caesar III48	
Carmageddon 258	
Drakan74	
Earth 215046	
Earthworm Jim 3D64	
Gothic78	



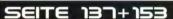
Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

Need for Speed 362
NHL 9952
Rent-a-Hero66
Slave Zero72
Sports TV: Boxing50
Wheel of Time68
X61
Airline Tycoon
Apollo 18136
Bundesliga Manager 98110
Chartbuster136
Colin McRae Rally - TEST DES MONATS MEGATEST 🔭84
Creatures 2
Das fünfte Element106
Deer Stalker
Dynasty General128
F-22 Total Air War108
Fallout 2112
Fields of Fire130
Get Medieval136
iF/A 18E138
Johnny Herbert's Grand Prix138
Klingon Honor Guard100
Mayday124
Motocross Madness MEGATEST **92
© n 5 11
Rage of Mages104
Reah
Reah       136            ⊕ Small Soldiers       136
Reah       136         ❤ Small Soldiers       136         Spearhead
Reah       136         ❤ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136
Reah     136       ❤ Small Soldiers     136       Spearhead     98       Spellcross     136       Tellurian Defence     136
Reah     136       ★ Small Soldiers     136       Spearhead     98       Spellcross     136       Tellurian Defence     136       ★ Urban Assault     MEGAYEST       116     116
Reah       136            § Small Soldiers       136         Spearhead       98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136            ⊌ Urban Assault MEGATEST       116         Zeus       136
Reah       136            § Small Soldiers       136         Spearhead       98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136            ⊌ Urban Assault MEGATEST       116         Zeus       136
Reah       136         ♠ Small Soldiers       136         Spearhead       98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ♠ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136
Reah       136         S Small Soldiers       136         Spearhead       98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         Urban Assault       MEGAYEST       116         Zeus       136         SPICLETIPS         Bundesliga Manager 98 − Allgemeine Tips       125
Reah       136         S Small Soldiers       136         Spearhead       98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         W Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149
Reah       136         ★ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ★ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundesliga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       148         Hardware-Tips       185
Reah       136         ✔ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ✔ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145
Reah       136         ♠ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ♠ Urban Assault       MEGATEST         Zeus       136         Bundesliga Manager 98 - Allgemeine Tips       125         Dune 2000 - Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       145         Knights & Merchants - Komplettlösung, 1. Teil       145         Kurztips       181
Reah       136         S Small Soldiers       136         Spearhead       98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         Urban Assault       116         Zeus       136         Bundesliga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kurztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141
Reah       136         ♠ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ♠ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       145         Kurztips       145         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       137
Reah       136         ♠ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ♠ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kurztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       137         X-Files − Komplettlösung       153
Reah       136         ♠ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ♠ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kurztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       137         X-Files − Komplettlösung       153
Reah       136         ♠ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ♠ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kurztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       137         X-Files − Komplettlösung       153
Reah       136         ✔ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         ✔ Urban Assault       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kuzztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       137         X-Files − Komplettlösung       153         Hardware-News       200         Hardware-News       200         Hardware-Referenzen       216
Reah       136         Image: Spear of the properties
Reah       136         ✔ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         ✔ Urban Assault       116         Zeus       136         Bundestiga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       185         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kuzztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       137         X-Files − Komplettlösung       153         Hardware-News       200         Hardware-News       200         Hardware-Referenzen       216
Reah       136         Image: Spear of Spear
Reah       136         ★ Small Soldiers       136         Spearhead       .98         Spellcross       136         Tellurian Defence       136         ★ Urban Assault       MEGATEST       116         Zeus       136         Bundesliga Manager 98 − Allgemeine Tips       125         Dune 2000 − Profi- und Multiplayer-Tips       149         Hardware-Tips       145         Knights & Merchants − Komplettlösung, 1. Teil       145         Kurztips       181         Motocross Madness − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       141         Urban Assault − Allgemeine Tips       153         Hardware-News       200         Hardware-News       200         Hardware-Referenzen       216         ★ Test DirectX 6       212         Test Gateway G6-400XL       210
Reah       136         Image: Spear of Spear

#### SEITE 84

Wem es bei Formel 1-Rennen zu "steril" zugeht, der sollte mal ein paar Runden auf den dreckigen Pisten von Colin McRae Rally drehen. Daß-





Brandaktuelle Tips & Tricks zu Urban Assault X-Files: The Game

#### SEITE 204+208

Der neue Grafik-Überflieger:

Voodoo Banshee

Universales Zocker-Werkzeug? MS SideWinder Freestyle Pro

Microson













## Sechs potentielle Kandidaten, die Besitz von Deinem PC ergreifen werden!

(Möge die Macht mit Dir sein!)









### BLOCK- Tiberian Sun BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

#### **Black & White**

Jetzt steht fest, wann Black & White genau erscheinen soll. Das Echtzeit-Strategiespiel von Peter Molyneux wird definitiv nicht vor Weihnachten 1999 in den Läden stehen! Im Gespräch ist, daß das Spiel unter anderem auf DVD

erscheint. Unterdessen gibt es neue Screenshots der Landschaft, die später mindestens in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe Die Äavpter auf den Monitoren erbeherrschen strahlt. Außerdem hat besonders die Hersteller Lionhead Baukunst.

erste Shots von Figuren veröffentlicht. Black & White wird wahrscheinlich erst auf der FCTS 1999 der Öffentlichkeit vorgestellt. Bei dem Echtzeitstrategical schlüpft der PC-Besitzer in die Rolle eines mächtigen Magiers, der wie ein Gott die Geschicke eines Volkes leiten muß, Info: http://www.lionhead.co.uk



Noch ist die Welt von Black & White ohne Leben. Ab Weihnachten 1999 werden hier mehrere Völker wohnen, die jeweils bestimmte Stärken und Schwächen haben.

#### PC ACTION 10/98

#### C&C 3: Operation

Der Countdown läuft weiter. Im November veröffentlichen die Westwood Studios das dritte Spiel ihrer Command & Conquer-Serie. und langsam beginnen die Informationen etwas ausführlicher zu fließen. Insbesondere die Eröffnung der offiziellen Tiberian Sun-Homepage im Internet sorgt für steten Nachschub an Wissenswertem. Wir haben für Sie die wichtigsten News zusammengestellt.



Slaviks GDT

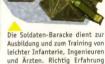
de in Siegeslane aus

einem Panzer steigt.

part ist Comm McNeil (Michael Biehn), der hier gera-

In dem Ausschnitt einer Filmsequenz sehen Sie einen der unterirdischen Kommandobunker der NOD-Bruderschaft. Der blonde, finster dreinblickende Typ in der Mitte ist Slavik, Ihr Spielercharakter auf Seiten der Bruderschaft.





können die Truppen aber nur auf dem Schlachtfeld sammeln.



Das erste Mal sind die "Vergessenen" im Bild festgehalten. Diese Krieger leben in den Tiberium-verseuchten Landstrichen und zeigen schon erste Anzeichen von körperlichen Mutationen



#### Indiana Jones & The Infernal Machine

Bis zum Frühjahr 1999 werden wir voraussichtlich noch warten müssen, bis wir Indys ersten Auftritt in voller 3D-Pracht erleben dürfen. Aber in regelmäßigen Abständen veröffentlicht LucasArts neue Screenshots, die schon jetzt erste Eindrücke von der Optik des Echtzeit-3D-Action-Adventures liefern. Diesmal verschlägt es den alten Haudegen in die Zeit des Kalten Krieges: Die kommunistischen Sowiets sind in den Ruinen des Turmbaus von Babylon auf der Suche nach einer uralten Maschine des Königs Nebukadnezar, mit der sich angeblich ein Dimensionstor öffnen lassen soll. Gelingt es ihnen, die geheimnisvolle Vorrichtung zu

aktivieren, würde sich das Kräftegleichgewicht der Welt bedenklich in Richtung Osten verschieben. Im Auftrag des CIA macht sich Indiana Jones auf, das drohende Unheil zu verhindern. Indiana Jones & The Infernal Machine wird wahrscheinlich acht Szenarios umfassen, die den Helden wie gewohnt um die ganze Welt führen. Stationen seiner Reise sind u. a. Kasachstan, die Phillipinen und die aztekischen Pyramiden von Teothuacan. Das Programm wird weit mehr sein als ein gewöhnlicher 3D-Action-Shooter und den Adventure-Aspekt deutlich betonen.

Info: http://www.lucasarts.com

#### Trespasser

Die Firma Dreamworks Interactive arbeitet weiter an ihrem Dino-Shooter Trespasser. Das Actionspiel soll auf jeden Fall noch im Winter erscheinen. PC-Besitzer haben die Aufgabe, sich einerseits mit allerlei Waffen durch eine Art "Jurassic Park" zu kämpfen. Adnersreits missen Rätsel im Tomb Raider-Stil gelöst werden, wobei der Held allerdings aus der Ich-Perspektive gesteuert wird.

Info: http://www.dreamworksgames.com



Den Sauriern in Trespasser soll förmlich Leben eingehaucht werden: Ihre Animationen sind nicht vorgerendert. Das Programm berechnet sie vielmehr anhand verschiedener Parameter (Kraft, Gewicht, Intelligenz) immer wieder neu.

#### Diablo 2

Blizzard kommt mit der Entwicklung wieder etwas zügiger voran. Ende August veröffentlichte die Softwareschmiede die ersten Grafiken zu zwei weiteren der fünf Charaktere: Paladin und Hexe.

Jetzt fehlen also nur noch der Totenbeschwörer und

Barbar. Auf einen genaueren Erscheinungstermin als 1999 will sich Blizzard aber noch nicht festlegen.

Info: http://www.blizzard.com

Der Paladin kann so gut kämpfen wie der Warrior, beherrscht aber auch einige Spezialfähiakeiten.



Auch in The Infernal Machine wird Indy nicht auf sein Markenzeichen

lie gefürchtete Peitsche, verzichten

Die Ähnlichkeit ist nicht zu übersehen: Der digitale Indy scheint Harrison Ford wie aus dem Gesicht geschnitten.



BLOCKBUSTER AKTLIELLES

Im Kampf gegen Agenten sieht man sich Gefahren gegenüber, die nur ein Held wie Indiana Jones zu meistern imstande ist.

#### ERÜCHTE & NOTIZEN

- → Commandos 2 soll spätestens Mitte nächsten Jahres auf den Markt kommen. Entwickler Pyro Studios verspricht Nachtmissionen und mehr Wettereffekte, wie Nebel und Regen. Außerdem soll es künftig mindestens zwei Partiemitglieder mehr geben, an der Fülle der ausführbaren Aktionen wird ebenfalis geschraubt.
- → Eidos interessiert sich offensichtlich für eine Übernahme von Psygnosis, das hat auch der Eidos Interactive-Geschäftsführer bestätigt. Mährer Informationen waren bis zum Redaktionsschluß noch nicht bekannt. Einiges spricht dafür, daß Eidos Interactive auch die Spieleschmiede Crystal Dynamics (Gex 3D, Legend of Kain) übernehmen will.
- → Westwoods Senior Producer Donny Miele soll persönlich die geplante Filmumsetzung von Command & Conquer überwachen. Noch ist nicht klar, mit welcher Besetzung der Hollywood-Streifen gedreht werden soll.
- → Konkurrenz für die Siedler! Das neue deutsche Label Innonics will im Frühjahr nächsten Jahres das Aufbau-Strategiespiel Land of Hope veröffentlichen. Rund 40 Gebäudetypen können in zig Missionen auf einer hochauflösenden Karte plaziert werden.
- → Frank Busemanns Zehnkampf soll im November dafür sorgen, daß endlich wieder ein gutes Leichtathletik-Spiel erhältlich ist. Entwickler Greenwood verspricht leicht zugängliche Actionkost für mehrere Spieler zugleich.
- → Im November landet mit Luftwaffen Commander eine Flugsimulation aus dem Hause Mindscape in den Händlerregalen.



## PREMIERE

ber die Masse der rund 180.000 Besucher, die vom 26. bis 30. Auaust die Messehallen der CeBIT Home in Hannover stürmten, waren nicht alle erfreut. Spielefans konnten es aher sein, denn erstmals präsentierten sich fast alle bedeutenden Hersteller fünf Tage lang auf einer deutschen Messe dem Publikum. Die Halle 3 war dann auch als einzige stets bis zum Bersten gefüllt, die Softwareschmieden dankten es ihrem Publikum, indem sie sogar Weltneuheiten vorstellten. Die Zukunft der CeBIT Home, die aufgrund der hannoveraner Weltausstellung in zwei Jahren nach Leipzig umzieht, scheint noch nicht gesichert, ist aber ohne die Spieleindustrie inzwischen undenkbar geworden. EA Deutschland-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin brachte es auf den Punkt: "Wenn wir nicht da sind, hat die Messe 150.000 Besucher weniger."





Jagged Altian 2: Am Topware-Stand herrschte reger Andrang.

#### Demonworld 2

STRATEGIE Im Wandel der Echtzeit

Das rollenspiellastige Hex-Strategiespiel bekommt schon Anfang nächsten Jahres einen Nachfolger. Die Designer haben sich viele Anregungen der Spieler zu Herzen genommen, um noch größeren Spielspaß zu garantieren. Demonworld 2 läuft nicht mehr nur rundenbasiert ab. Dem Spieler bleibt trotzdem ausreichend Zeit für seine strategische Planung. Vier Völker, über 120 Einheiten, über 100 Missionen in der Hauptkampagne und jeweils 50 Szenarien in den Nebenkampagnen sollen für ein episches Spielerlebnis sorgen. Ihre Fantasytruppen dürfen über noch größere Karten marschieren, das Benutzerinterface wurde leicht vereinfacht. Auch soll ein Tutorial für Einsteigerfreundlichkeit sorgen. Enthalten sind diesmal auch Belagerungen mit Katapulten, Rammböcken und Belagerungstürmen, was packende Schlachten verspricht. Pünktlich zur Bundestagswahl erscheint außerdem Bonn Ouvert von Ikarion, in dem man eine Skat-10 runde gegen bekannte Politiker spielen kann.



Ikarion überarbeitet noch sämtliche Grafiken. Auch der Nachfolger basiert wieder auf Hex-Feldern mit 3D-Terrain.

#### Anno 1602 Add-on

WISH Prinzenrolle

Nachschub für alle Anno 1602-Fans: Bereits im Oktober wollen Sunflowers und Infogrames eine Erweiterungs-CD mit mehr als 40 neuen Szenarien und über 300 Inseln auf den Markt bringen. Im Zuge der Arbeit am Add-on wurde auch das Verhalten des Computergegners noch einmal einer gründlichen Überarbeitung unterzogen. Besonderes Highlight der CD: Die Prinzen, selbst begeisterte Anno-Spieler, wirkten an der Produktion des Erweiterungs-Sets mit, Digital Image

Design stellten am Infogrames-Stand ihre Vision vom Krieg der Zukunft vor: Wargasm! Schauplatz der Kämpfe wird nicht mehr die Erde, sondern das WWWW

(World Wide War Web) sein. Als Spieler greift man in die Auseinandersetzungen ein und steuert je nach taktischen Erfordernissen sowohl Helikopter als auch Infanteristen und Panzer. DIDs neue 3Dream-Technologie soll bei der Darstellung des Terrains für größtmöglichen Realismus sorgen, Am Infogrames-Stand war zudem eine spielbare Version von

Legenden der Magier-

kriege (LMK) zu sehen.



In DIDs Wargasm übernehmen Sie die Kontrolle über Luft- und Bodeneinheiten.

#### **Powerslide**

RENNSPIEL Schleudertrauma inbegriffen

Heiße Reifen, aufgemotzte Buggies und abenteuerliche Rennstrecken stellen den Hintergrund zu Powerstide, das am Stand von GT Interactive zu sehen war. Hervorragendes Fahrgefühl, realistische Fahrphysik und

einfache Steuerung machen es zum idealen Action-Rennspiel auch für Einsteiger. abwechslungsreiche Strecken und vier unterschiedliche Fahrzeuge sind enthalten. Die gelungene Gegner-KI und der Mehrspieler-Modus sorgen für langen Spielspaß, Beachten Sie auch unseren Vorschaubericht zum Rollenspiel-Knaller The Wheel Of Time ab Seite 68.



Der Spieler kann in die Steilwände fuhren, um auch enge Kurven mit hoher Geschwindigkeit zu meistern.

#### Formel 1 '98

RENNSPIEL Dritter Start mit aktuellen Saisondaten

Erst ließ Psygnosis die Scheinchen sprechen und erwarb die Exklusivrechte der FIA, jetzt kündigt sich auch das Spiel zum Tempo-Zirkus an.

Im März 1999 soll Formel 1 '98 auch auf dem PC neue Maßstäbe setzen, die Kritikpunkte an beiden Vorgänger-Versignen wurden konsequent angegangen. Die PC-Software soll deutlich mehr Simulations- und Statistikelemente erhalten. An den Kursrändern tummeln sich animierte Streckenposten, und auch die Mechaniker in der Boxengasse von Boxenarbeiter wurden mit Moti- Monaco bei der Arbeit.



on Capturing neu in Szene gesetzt. Versprochen hat Psygnosis diesmal auch einen Rückspiegel, als Kommentator-Team verpflichtete man Hans-Joachim Stuck und RTL-Reporter Heiko Waßer.

#### Jagged Alliance 2

STRATEGIE Martialisches aus dem Feldcamp

Ziemlich kriegerisch präsentierte sich Topware Interactive auf der Messe und stellte seine Neuheiten in einem Tarnzeit vor. das von muskelhenackten Guards bewacht wurde. Auf den ersten Blick drehte sich alles um den Release des rundenbasierten Vielzahl an nichtlinearen Tag- manchen Schauer über den Rücken jagen.



Strategicals Jagged Alliance Mit Endzeitstimmung und wüsten Mutan-2, in dem der Spieler in einer ten wird einem Topwares Gorky 17 so

und Nachtmissionen einen Kleinstaat in der Dritten Welt von seiner diktatorischen Herrscherin befreien soll. Man setzt dabei eine Auswahl von mehr als 50 Söldnern ein, die alle über individuelle Eigenschaften und ein umfangreiches Bewegungsrepertoire verfügen. Eine Unzahl von taktischen Möglichkeiten und realistische Features wie Line-of-Sight eröffnen dem Spieler in Jagged Alliance 2 ein weites Experimentierfeld zum Ausprobieren verschiedener Lösungsansätze. Ein potentielles Highlight auf dem Echtzeitstrategie-Sektor präsentierte Topware mit Earth 2150 (Vorschaubericht auf Seite 46) und gestattete erste Einblicke in das 3D-Action-Spektakel Devastator, in dem man aus der 3rd Person-Perspektive einen waffenstarrenden Kampfroboter durch ca. 30 Einzel- und



Im Gegensatz zum Vorgänger wartet Jagged Alliance 2 nun mit hochauflösender 16 Bit-Grafik auf.

Mehrspieler-Levels steuert. Mit Gorki 17 hat Topware darüber hinaus ein actionreiches 3D-Rollenspiel mit Adventure-Elementen in der Entwicklung. Das Szenario dieses Werks mutet reichlich futuristisch an: NATO-Experten untersuchen einen verwüsteten russischen Geheimstützpunkt in Polen und treffen dabei auf eine Horde furchteinflößender Mutanten.

#### Omikron

ACTION-ADVENTURE Seelen-Frote

Omikron, ein futuristisches Action-Adventure, das von dem französischen Entwicklerteam Quantic Dream für Eidos entwickelt wird, versetzt Sie in die Parallelwelt Pheanon. Dort treibt der grausame Dämonenfürst Astaroth unter der Bevölkerung sein Unwesen und muß vernichtet werden, bevor er seinen Einfluß auf das gesamte Universum ausdehnen kann. Als Spieler bietet Ihnen Omikron die Gelegenheit, zur Erfüllung Ihrer Aufgabe in einer Art "virtueller Wiedergeburt" in verschiedene Charaktere zu schlüpfen. Der Eidos-Stand wurde zudem von Lara-Jüngern belagert, die erste Gehversuche bei Tomb Raider 3 (PCA berichtete) wagen durften.



Eine leistungsfähige Grafik-Engine berechnet in Omikron die dreidimensionale Umgebung in Echtzeit. Bei der Animation der Figuren fand u. a. das Motion Capture-Tool Cyberware Verwenduna.

#### Panzer Elite

SIMULATION Historische Panzerschlachten

In dieser Simulation von Psygnosis steuern Sie historisch akkurate Panzer des 2. Weltkriegs. Die Kampagne läßt sich auf Seite der Alliierten und Deutschen spielen. Features wie Originaltaktiken, lernende Crewmitglieder, realistische Fahrphysik und die original technischen Daten der Panzer hat das deutsche Entwicklerteam von Wings Simulation bedacht. Detaillierte 3D-Grafik generiert die passende Atmosphäre. Panzer Elite soll im ersten Quartal 1999 erscheinen. Als weitere Highlights stellte Psygnosis ODT und Drakan vor. Zu ODT finden Sie eine exklusive Demoversion auf der Cover-CD, zu Drakan eine ausführli-



Der Späher meldet einen Angriff amerikanischer Panzer, auf den man sich nur noch notdürftig vorbereiten kann.

#### DEA FUSSBALLKRIEGE

Neue Fußballmanager waren eines der beherrschenden Messethemen. Das Original, der Bundestiga Manager 98 von Software 2000 (Test ab Seite 110), dürfte bereits in den Händlerregalen stehen, wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten. Weitere vier Produkte mit zum Teil völlig neuen Ansätzen werden in den nächsten Monaten um Ihre Gunst buhlen. Der Trend führt weg von eingespielten Torszenen und hin zu in Echtzeit berechneten Spieldarstellungen. Freuen Sie sich auf Bundesliga 99 von Electronic Arts. Kurt von Heart-Line, Anstoss 3 von Ascaron und den Fußball Manager International von Ubi Soft.

#### **BUNDESLIGA 99** ELECTRONIC ARTS . DER NEUE "OFFIZIELLE " IM FIFA-GEWAND

Die Bombe platzte im Vorfeld der CeBIT Home. Die heißumkämpften Lizenzrechte an der deutschen Fußball-Bundesliga, bisher von Software 2000 gehalten, hat sich Electronic Arts gesichert. Ab sofort darf EA damit Spiele herausbringen, die die originalen Logos, Teamund Spielernamen der deutschen Vereine zieren. Bereits im Oktober wird der Ernstfall geprobt. Mit Bundesliga 99 - Der Fußballmanager bringt EA einen Manager heraus, der das Zeug dazu hat, das Genre im D-Zug-Tempo aufzurollen. Einfache Menüs, Optionen ohne Ende, die Originallizenz und eine berechnete Spieldarstellung mit Hilfe der Fifa-Engine lassen Großes erwarten. Aus den Fehlern des Fifa Soccer Managers hat man gelernt, ein deutsches Team kümmert sich um die Konvertierung für hiesige Fußballfans des in England produzierten Titels, Mehrere Schwierigkeitsgrade, Suchfunktionen, Statistiken und ein einfaches "EA-Mait"-System sorgen dafür, daß sich auch Genreeinsteiger leicht im Programm zurechtfinden. Nur einige Beispiele:

zunächst die Spieltaktik, dann können Sie sich bei Bedarf die besten Spieler für diese Taktik vom Programm auswählen lassen. Sie spielen gegen einen Absteiger und möchformschwache



Spieler antesten? Gut, So ein Tag... Die Fifa-Grafikmaschine zeigt, dann sucht Ihnen das daß auch Manager über eine zeitgemäße Op-Programm genau diese tik verfügen dürfen.



Alles auf einen Blick: EA-Mail informiert Sie über alle wichtigen Vorgänge im eigenen Verein!



#### Wirtschaftssimulation • Gleich fünf neue Fußballmanager kämpfen um die Tabellenspitze

heraus. Auf ein paar Führungsspieler wollen Sie dennoch nicht verzichten? Okay, schnell einen zweiten Filter eingeschaitet, und schon sind die Effenbergs, Sammers oder Sforzas der Liga wieder auf dem Feld. Alles geht bei Bundesliga 99 leicht und effizient von der Hand, die Spieldarstellung schlägt dann dem Faß den Boden aus. Mit Hilfe der Fifa-Engine haben Sie stets das Geschehen im Blick und können verfolgen, ob Ihr Spielsystem funktioniert. Einziger Wermutstropfen bei der streng geheimen Präsentation der Alphavesion: Noch war nicht klar, ob Sie sich die gesamten 90 Minuten (etwa 10 Spielminuten) anschauen müssen oder sich auch auf einzelne Schlüsselszenen beschäften Können.

#### ANSTOSS 2 GOLD UND ANSTOSS 3



Teambesprechnungen

sollen für Motivation

auf dem Platz sorgen.

Großer Andrang bei Ascaron, Die Güterslo-

nicht nur erstmals ei-

ne spielbare Version

der Motorradsimula-

Grand

präsentierten

her

tion



Anstoss 3: Hier können Sie einen exklusiven 500ccm der breiten Öf-Blick auf das Entwicklungstool der Echtzeit- fentlichkeit, auch der Simulation erhaschen. Die Spielszenen lau- frisch gebackene deutfen spöter natürlich in 30 ab. sche Meister und Euro-

pameister der Z5Der-Klasse 'Alex Hofmann' gab sich die Ehre und schrieb eifrig Autogramme. Abgesehen davon präsentierte man Anstoss 2 Gold, das bereits am 19. September für ca. 70 deutsche Märker oder eine geringere Update-Gebühr erhältlich sein wird. Die Gold-Edition der Genrereferenz wird neben Anstoss 2, der Erweiterungs-CD Verlängerung und einem 100 Seiten starken Handbuch mit Tips 8. Tricks auch über 20 neue Spielfeatures enthalten, was die Spieltiefe des Optionsmonsters weiter aufwerten soll. So sind Mannschaftssitzungen jetzt z. 8. in 40 Variationen möglich, ein neues Trainerimage verhilft zu Verhandlungserfolgen mit Spielern, Vorstand und Sponsoren, und der Fanartikelhandel wurde ausgebaut. 1999 plant Ascaron dann den großen Umbruch. Bei Anstoss 3 sollen

erstmals berechnete Spielszenen die Video-Torszenen ablösen und für eine größere Transparenz der Hintergrundberechnungen sorgen. Eine vollständige Simulation des Spielablaufes in mehreren Geschwindigkeitsstufen wird mit Hilfe einer 3D-Engine dargestellt, die auch 3Dfx-Karten unterstützen wird. Das Stadiongelände wird im SimCfty-Stil ussbaufähig sein.

#### KURT

#### EART-LINE • DIE EMINENZEN SCHLAGEN ZURÜCK

Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier besitzen dank der Bundesliga Manager-Serie über 20 Jahre Programmiererfahrung bei Fußballmanagern. Nur logisch, daß mit dem Genrefeger Kurt der Durchbruch ihrer neuen Firma Heart-Line gelingen soll. Die Chancen stehen gut, denn auch Kurt setzt auf neue Ideen und Konzepte. Neben dem vollen genreüblichen Optionsumfang verzichtet Heart-Line auf lange Zahlenkolonnen und stellt alle Informationen wie Spielstärke der eigenen Mannschaft, Taktiken, Sponsoren und Stadionausbau mit Hilfe von Grafiken und selbsterklärenden Icons dar, was das Zurechtfinden in den Menüs stark vereinfacht. Per Drag-und-Drop wählen Sie Spieler, Trainings- oder Spielsysteme aus oder kaufen Aktien. Über 8.000 Spieler aus 400 Vereinen besitzen etwa 430.000 Eigenschaftswerte, das Ligasystem kann frei konfiguriert werden. Auch hier verfolgen Sie die Spiele anhand einer in Echtzeit berechneten 3D-Simulation, in die Sie jederzeit korrigierend eingreifen können. Genau ist zu sehen, ob auf Ihrer rechten Deckungsseite eine Lücke klafft oder daß Kicker XY sich gerade eine Laufpause gönnt. Genial! Kurt dürfte ab November für gehörigen Wirbel in der Szene sorgen.

#### FUSSBALL MANAGER INTERNATIONAL

Auch wenn sich der Ubi Soft-Stand ganz im Zeichen von Leeloo, dem Star aus "Das fünfte Element" (Test auf Seite 106), präsentierte, konnte der aufmerksame Beobachter zwei absolut neue Produkte entdecken. Neben Sculicaps, einem Aufbau-Strategiespiel mit Siedler-Anleihen, zeigte man auch eine erste spielbare Betaversion von Füßball Manager International. Schon im Oktober wird der klassische Genrevertreter erwartet, der als Besonderheit sämtliche europäischen Ligen verwaltet und auch das Management von mehreren Clubs gleichzeitig erlaubt.



Der Stadionausbau wurde in 3D-Optik realisiert, darüber sehen Sie die klassische Iconleiste für die Menüs.





SPIE

#### Eine Engine macht noch keinen Hammer



- Da nehmen wir die Unreal-Engines bauen mit dem zugehörigen Editor ein paar Levels im IKEA-Stil

und setzen blaue Männchen mit weißen Zipfelmutzen rein - fertig ist der Schlumpf-Shooter. Dauert nicht lange, bringt aber denk der starken Lizenz viel Kies." Wenn unsereins an Turen lauschen könnte: müßten wir wohl häufiger solche Sprüche hören. Und ich naiver Blodel dachte: Hersteller wurden sich mehr auf das Gameplay und das Leveldesion thres Kindes konzentrieren, wenn sie schon zeitsparend Programmroutinen anderer Entwickler kaufen, Klingen Honor Guard hat an meiner kleinen- heilen Welt geknabbert. Mir bleibt erst mel die Hoffnung auf Wheel of Time und X-COM: Alliance. Hangt Euch bloß rein: Programmierer! Oder wollt Ihr schuld sein an der geknickten Psyche eines Berufs · Jugendlichen\*

Harald Fränkel



Spieler können ihr Fahrzeug bei Interstate '82 auch verlassen.

# Starsiege: Tribes

3D-ACTION Das Earthsiege-Universum wächst

Neben Starsjege, dem Nachfolger von Earthsjege 2. will Dynamix noch in diesem Jahr einen weiteren Titel aus dem beliebten Robot-Universum veröffentlichen, "Starsiege: Tribes" wird allerdings ein lupenreiner 3D-Shooter. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Soldaten, der mit einem hypermodernen Kampfanzug ausgestattet ist. Er lebt in einer Welt, die von vier Stämmen beherrscht wird. Weil es sich um ein Actionspiel handelt, dürfte klar sein, daß die "Kinder des Phoenix", der Clan "Sternenwolf", die Blut-Adler und die Bruderschaft des "Diamand-Schwertes" sich nicht besonders gut riechen können. "Während die anderen immer noch Außenszenarien simulieren, indem sie einfach Außen-Texturen auf die Wande eines Innen-Szenarios kleben, wird Tribes der bislang einzige Shooter sein, der eine völlige Bewegungsfreiheit zwischen dynamischen Innen-Levels und einer riesigen Außenwelt bietet", versprechen die Macher, Der Spieler hat während der Schlachten nicht nur mit dem Feind zu tun, sondern nebenbei auch mit Schnee, Regen, Nebel und Sandstürmen zu kämpfen. Ein 30-Editor erlaubt es, eigene Missionen zu kreieren, hfr

Info: http://www.dynamix.com

Den Figuren von Starsiege: Tribes hat Hersteller Dynamix mittels Motion-Capturing viel Leben einaehaucht.



Durch eine neue Technik wollen die Programmierer Außenszengrios schaffen, die den Eindruck enormer Größe vermitteln. Wenn der Spieler ein Gehäude betritt. wird es außerdem keinerlei harte Übergänge geben.

#### Interstate '82

ACTION-RENNSPIEL Ex-Hippies nun auch gut zu Fuß

Nicht vor dem Frühjahr 1999 soll der Nachfolger von Interstate '76 auf den Markt kommen. Dann aber kann der Spieler beispielsweise aus den waffenstrotzenden Autos aussteigen. Am grundsätzlichen Spielprinzip

wurde nichts geändert. Dafür setzt Activision voll auf 3D-Karten, was bei einer komplett neuen Grafik-Engine, zahlreichen Spezialeffekten (Nebel, Echtzeitlicht usw.) und einer verbesserten Physik kaum verwunderlich ist. Mehr als 40 Missionen warten auf den Spieler, der diesmal in typischen Wagen der 80er Jahre unterwegs ist, hfr 16 Info: http://www.activision.com



aebastelt, um den zweiten Teil zu einem würdigen Nachfolger von Interstate '76 zu machen.

#### **Uprising 2** ACTION-STRATEGIE Einsätze

bei Nacht und Nebel

Uprising 2, der Nachfolger der ersten gelungenen Action-Strategie-Mischung, soll im Dezember in den Läden stehen. Verbessern will Hersteller 3DO in erster Linie die Grafik und das Benutzerinterface. Neue Waffen, Welten, Einheiten und Wettereffekte sind

Uprising 2 wird u. a. Nachteinsätze bieten. Die Dunkelheit

wirkt sich auch auf die Sichtwelten der Computergegner aus.

ebenfalls versprochen worden. Außerdem feilen die Macher eifrig an den Missionen, die mehr Abwechslung bieten sollen. Ein Level-Editor beschert kreativen Köpfen eine zusätzliche Möglichkeit, die Dauermotivation zu steigern. Auf jeden Fall wird Uprising 2 die Grafikschnittstelle Glide unterstützen. hfr Info: http://www.3do.com



Vom Spielprinzip hat sich nicht viel geändert: Der Spieler muß auf einen Wurm schießen, der durch ein Pilzlabyrinth wuselt.

#### Centipede ARCADE-SHOOTER

Wurm wuselt wieder

Centipede kommt zurück, eines der beliebtesten Arcade-Spiele der 80er Jahre, Hasbro Interactive will den Shooter im Oktober auf den Markt bringen, Gezockt werden darf die klassische oder die moderne 3D-Version, Sieben Welten und 30 Levels soll das neue Centipede bieten. hfr Info: Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg

#### Redline

ACTION-RENNSPIEL Futuristischer Bandenkrieg

Eine Mischung aus Rennspiel und Ego-Shooter wird Redline, das im November erscheinen soll. PC-Besitzer werden in einen grausamen Straßenkrieg im Jahre 2066 verwickelt und schlagen sich mit schwer bewaffneten Autos und zu Fuß durch zehn Levels. Ziel ist es. zum Bandenchef zu werden, Redline hesitzt darüber hinaus auch Rollenspiel-Flemente - so werden die Eigenschaften der Spielfigur im Lauf der Zeit immer besser. Die Ballerorgie bietet zehn Autos und ein komplettes Waffensortiment (Kettensäge, Raketenwerfer usw.). Das Spiel wird voraussichtlich alle gängigen 3D-Karten unterstützen. Inwiefern das blutige Gemetzel für den deutschen Markt entschärft wird, steht allerdings noch nicht fest. hfr

Info: http://www.accolade.com



Redline ist einerseits ein Rennspiel mit großer Baller-Lastigkeit...





...und andererseits ein typischer 3D-Shooter. Das Waffenarsenal reicht von der Kettensäge bis zur Wärmesuch-Rakete.

#### Rainbow Six

ACTION STRANGEE Commandos für Actionfans?

Als "Commandos für Actionfans" dürfte Rainbow Six am besten zu beschreiben sein. Das Spiel soll demnächst auch in Deutschland erscheinen. Der PC-Spieler ist Mitglied einer internationalen Anti-Terror-Einheit, die in 17 Ländern zum Einsatz kommt. Jede Mission beginnt zunächst mit einer Planungsphase, wobei der Spieler aus 20 Spezialisten eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen, diese ausrüsten und mit Einsatzbefehlen versorgen muß. Anschließend führt er seine Jungs in den Action-Teil, wobei er aus der Ich-Perspektive oder aus der dritten Person agiert. Die Ballerphase wurde vom Hersteller Redstorm übrigens auch auf Mehrspieler-Sitzungen ausgelegt. So könnte beispielsweise eine achtköpfige Eingreiftruppe jederzeit komplett aus menschlichen Spielern bestehen, hfr Info: http://www.redstorm.com/jsindex.html



Die Spezialeinheit kommt auch in Gebäuden zum Einsatz.



Während des Action-Teils kann der Spieler seinen computergesteuerten Kollegen über eine Menüleiste Instruktionen geben.



## HEAD E DESTR



Dagegen hilft keine Helmpflicht Die H.E.D.Z.-Hunter sind LOS! Im 3D-Shooter der neuesten Generation geht es Schlag auf Schlag 225 stahlharte Charaktere arbeiten in Ober 25 schweißtreibenden Arenen nur an dem Ziel Ihrem Schädel alle Schrauben zu Lockern. Besser Sie geben auf alles und Jeden Acht-sonst ist für Sie schnell Schächt im Schächt!



#### Jetzt ist Schluß mit lustia!



Sportlizenzen sind sine feine Sache, Mit des richtigen Stempel versehen wird so manch'

unterklassiges SoftwareElahorat schooll you Verkaufsrenner. Kaum ein erfolgreicher Athlet, dessen Anlitz nicht schon eineal das Hochglanzcover einer Spielepackung zierte. In der Vergangenheit sollten Dai ley Thompsons Zehnkampf. Bernhard Langers Golf oder Wayne Gretzkys Eishockey Kunden fangen, heute ist alles ein wenig anders. Wa ren viele der Sportler damals noch für einen Appel und 'n Ei zu ködern, haben Athleten heutiger Tage längst begriffen, daß Geld such die Spielewelt repiert. Mister Woods und Señor Ronaldo können sich nur noch die Millionarios unserer Branche leisten: kleinere Spieleschwieden bleiben auf der Strecke-Was fur die Preise einzelnar Schweiß-Heroen gilt. gilt für die noch wesatzträchtigeren Verbandslizen zen erst recht. Für die Formel 1-Rechte öffnete kurzlich Sony die Schatul le, die Bundesliga-Lizenz grabschte sich jetzt EA. Ober die Anzahl der hinge blätterten Scheinchen schweigt man sich diskret aus: wan hat's ja schließ. lich. Wir Spieler nehmen Abschied von einer Xra und erinnern uns zuruck an lizenzierte Perlen wie Grand Prix 2 oder den Bundesliga Manager Professional. Boch so schling schaut's auch nicht aus. Schließlich stehen die wreichen Großen" auch für Qualitatssoftware, und alle anderen können mit Hilfe von Editoren erlittene Schlappen wieder gutmachen-Christian Bigge

#### Speed Busters

RENNSPIEL Führerschein? Nein danke!

Das im November erscheinende Speed Busters von Ubi-Soft drebt die für Autofahrer so hittere Realitat radikal um. Hier wird der Spieler für zu schnelles Fahren



Schnell, verwinkelte Pisten und ein Storymodus: Speed Busters hat viel zu bieten.

Der Mercedes C 311, ein Klassiker. Damit müssen Sie mal nach Hollywood fahren...

endlich belohnt: Mit 120 Sachen durch die 30er Zone? Kein Problem, denn das gibt massig Kohle! Richtig gehört. Je schneller Sie über eine Geschwindigkeitsbegrenzung fahren und dabei erwischt werden, desto mehr Geld kassieren Sie. Zur Auswahl stehen sechs

Rennstrecken und sechs Autos. letztere entweder im Stil der 50er Jahre oder sehr designt. Neu ist die strategische Komponente: Mit dem verdienten Geld können Sie The Auto tunen oder nach Unfallen reparieren.

Info: http://www.ubisoft.de

#### Moto Racer 2

#### RENNSPIEL Konkurrenz für Motocross Madness

Zuerst gab es lange Zeit kaum welche, jetzt sorgen sie beinahe monatlich für Newsmeldungen. Die Rede ist von Motorrad-Rennspielen. Moto Racer war eines der ersten Spiele überhaupt, welches die 3Dfx-Karten unterstützte. Ende September, anderthalb Jahre nach dem gelungenen ersten. Teil, erscheint Moto Racer 2. Auffälligste Neuerung ist der Simulations-Modus, der den altbekannten Arcarde-Modus sinnvoll ergänzt und dem ganzen Spiel mehr Realismus verleihen soll. Auf insgesamt 16 flotten Öfen (acht Off-Road-Maschinen, acht Speedbikes) kacheln Sie bei Wind und Wetter und zu jeder Tages- und Nachtzeit über eine von 32 Strecken. Info: http://www.motoracer2.com



Die GrafikEngine hat mächtig zugelegt, die Bike-Texturen verpixeln selbst bei Zooms kaum.



Rennmaschine oder Enduro? Für den Gewinn der WM müssen Sie beide Geräte beherrschen.

#### Big Air SPORTSPIEL Heiße Action auf





Mit Höchsttempo durch enge Halfoines, Dies ist noch ein Shat der PlayStation-Version.

Gemeinsam mit den ersten Schneeflocken kündigt sich im Dezember mit Big Air ein lupenreines Snowboard-Spiel an. Aus zahlreichen Charakteren, darunter fünf bekannte Snowboarder (unter anderem der Big Air-Champion Mike Beallo), wählen Sie Ihren Kufenflitzer mitsamt originalgetreuem Outfit und Markenboards aus und begeben sich auf 30 verschiedene Kurse in sechs verschiedenen Ländern. Bis zu vier Spieler dürfen sich pro PC das Snowboard unter die Füße schnallen und per Spitscreen gegeneinander antreten. Sehr viel Wert wurde auch auf den Soundtrack gelegt, für die fast 30 mitgelieferten Songs konnten Dancefloor-Acts gewonnen werden. Info: http://www.accolade.com

#### TOCA 2

#### RENNSPIEL Zweiter Lauf zur britischen Tourenwagenmeisterschaft

Codemasters etabliert sich als Hersteller ausgesuchter Rennspielkost. Nach TOCA und Colin McRae Rally (Test auf Seite 84) schicken die Engländer bereits im November zum zweiten Mal die Tourenwagen auf die Inselpisten. Dank offizieller Lizenz dürfen Sie sich auch mit Ex-Formel 1-Pilot Nigel Mansell ins Geschehen stürzen. Codemasters verspricht im Vergleich zum Vorgänger eine fast doppelt so schnelle, dabei aber detailliertere Grafik, Außerdem gehören auch Boxenstopps und zusätzliche Rennklassen, wie etwa die Formel Ford, zum Programmumfang.

Info: http://www.codemasters.com



Mehr Streckenrandobjekte und sämtliche neuen Strecken: TOCA 2 von Codemosters erscheint im November.

#### NBA Live 99, FIFA 99

SPORTSPIELE Nach NHL 99 schickt EA Sports die Brüder ins Rennen

für Jahr Ihre eigenen Topleistungen übertreffen zu müssen? EA Sports verfolgt seit Jahren genau dieses 7iel, und lange dauert es nicht mehr, bis die neuen Jahrgänge von NBA Live und FIFA in den Läden stehen. Bei NBA ist Feintuning angesagt: Konnten sich Basketball-Fans schon im letzten Jahr an realen Gesichtstexturen erfreuen, werden sie diesmal mit einer Art Gesichtslandkarte verwöhnt, die einen dreidimensionalen Findruck vermittelt. Die Spielerköpfe wurden zusätzlich mimisch animiert, etwa 40 verschiedene Gesichtsausdrücke, die sich an die Spielsituation annassen, beherrscht jeder Star, Mit dem Spielereditor können Sie sogar Ihr eigenes Konterfei in NBA Live integrieren. Um für Profis den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, entwickelte EA Sports ein neues KI-Tool, das die Freilauffähigkeiten der Computerspieler erhöht. Im Manager-Modus dürfen Sie ietzt mit einer

Mannschaft aus völli-

gen Nobodys in die

Liga-Saison starten, im

Mal ehrlich, hätten Sie Lust, Jahr Laufe der Jahre und bei entsprechenden Einsätzen steigern sich dann die Qualitäten Ihrer Korbiäger. Spätestens im November wird von EA Sports die Basketballsaison eröffnet, unabhängig davon ob die realen Pros immer noch



Wagemutig stürzt sich der Torhüter dem heranfliegenden Stürmer entgegen.

20 bekannte Fußballtemnel hat das FIFA-Team diesmal für Sie gerendert.

Flügel soll es nicht mehr geben, die Torhüter sollen dank einer halbautomatischen Steuerung noch effektiver einsetzhar sein. Bei den Computergegnern soll vor allem die Anzahl der eingesetzten Animationen erhöht werden, außerdem bekamen die PC-Kicker noch eine Tacklingschulung verpaßt.

Info: http://www.easports.com

Vergleicht man die NBA-Bildschirmfotos dieser Seite mit denen vom neuesten FIFA-Abkömmling, fällt sofort auf, daß hier offensichtlich noch die alten, unbekannten Gesichter verwendet wurden. Noch ist nicht klar, ob das so bleibt, doch auch FIFA 99 wird spätestens im Januar erhältlich sein. Im Vergleich zu Frank-





Hallo, Herr Pippen. Im Hinterarund schaut Bulls-Kollege Lonalev der Szene zu.



Beachten Sie den entschlossenen Gesichtsausdruck und die detaillierten Zuschauer im Hintergrund.

Deutlich zu erkennen: Die Chicago Bulls grüßen ihr Publikum, Von links nach rechts: Dennis Rodman, Luc Longley, Roster Player (= Michael Jordan), Scottie Pippen und Ron Harper.

ACTION 10/98

#### Große Töne spucken kann ieder



per-Sound, Super-Gameplay, super, super.... Ich sag's Ihnen ganz ehrlich: Ich kann die ewigen Superlative nicht mehr hören. Klar. Klappern gehört auch in der Spiele-Branche zum Handwerk, aber muß denn jedes noch so bescheidene Werk gleich zu einem welt: bewegenden Geniestreich hochstilisiert werden? Computerspieler sind schligflich nicht blöd sie können sehr wohl von sich aus die Spreu vom Weizen trennen und werden in der Regel um so miß. trauischer: je mehr sich ein Hersteller zur Lobhudelei hinreißen läßt. Demnach wäre der ganze Zirkus ja eigentlich für die Katz's und man könnte sich all die volleundigen Spruche sparen! Super!

Herbert Airbinner

#### Beneath

#### ADVENTURE Arktische Kälte

Von den Presto Studios (Journevman Project) entwickelt wird Activisions Action-Adventure Beneath, das den Spieler in eine geheimnisvolle Welt unter dem arktischen Eis versetzt. Man versucht, das Rätsel um die



verschollenen Mitglieder einer hinvegetieren. Drei verschiedemißglückten Polar-Expedition zu lösen, und muß sich dabei mit Troglodyten und Morlocks auseinandersetzen, Wesen, die tief unter der Erde - abgeschieden vom Sonnenlicht - vor sich



Beneath wird hochauflösende, in Echtzeit berechnete 16 Bit-Grafik und 3D-Beschleuniger-Support bieten.

ne 3D-Umgebungen aus insgesamt 12 Levels gilt es aus der 3rd Person-Perspektive zu erforschen. Dabei bedient man sich eines neuartigen Interfaces. das der Spielfigur auf dem Ter-

rain zu außerordentlicher Beweglichkeit verhilft. Die Umgebung, in der man sich aufhält. ist ebenfalls voller Leben - Naturereignisse wie Erdbeben oder Steinlawinen machen einem immer wieder zu schaffen. Beneath soll im Frühjahr des kommenden Jahres die Verkaufsregale der Software-Händler er-

Info: http://www.activision.de

#### Anachronox

#### ACTION-ROLLENSPIEL Privatvorstellung

ION Storms Action-Adventure Anachronox wird auf der diesiährigen ECTS nur für ein handverlesenes Publikum hinter verschlossenen Türen zu sehen sein. Anlaßlich des 34. Geburtstags von Chefdesigner Tom Hall hat ION jedoch schon jetzt ein paar vielversprechende neue Screenshots veröffentlicht. Nach Aussagen der Entwickler hat seit der E3 insbesondere der Kampfmodus gewaltige Fortschritte gemacht. Ein Maus-Interface ermöglicht mittlerweile verschiedene Attacken auf Monster. Abgefahrene Kameraperspektiven und

ein paar neue raffinierte GL-Effekte rücken das Geschehen ins rechte Licht.

Info: http://www.ionstorm.com









#### Der Ring

#### ACTION-ADVENTURE Bayreuther Spielefest

Für unkonventionelle Spielkonzepte war die französische Softwarefirma Cryo Interactive schon immer gut. Ihr aktuelles Projekt, das in Zusammenarbeit mit den in Ljubliana ansässigen Entwicklern von Arxel Tribe entsteht, nimmt Richard Wagners Ring der Nibelungen als Ausgangspunkt für ein phantastisches Science-Fiction-Abenteuer. Als Held Ish begegnen Sie in dem grafisch opulent aufgemachten Werk vielen Gestalten der germanischen Mythenwelt. Eine wichtige Rolle kommt selbstverständlich auch der Musik Richard Wagners zu, die im Spiel in einer Aufnahme mit den Wiener Philharmonikern unter Georg Solti zu hören sein wird. Angepeilter Releasetermin für den Ring ist der 15. Oktober.

Info: http://www.der-ring.com



#### Die Schattenseite der Feature-Geilheit



Die Softwareschmieden weisen deutlich auf zahlreiche ach so innovative features in ihren neuen Pro-

grammen hin, ohne auch nur eine Sekunde daruber nach zudenken, ob diese Spiel inhalte die Software auch wirklich aufwerten. Stell. vertretend für alle Genres nehme man die Echtzeitstrategie: Noch mehr besondere Einheiten, Laser zäune an Stelle von Mauern und 30 Terrain ohne Auswickungen auf die Schu8. und Sichtweite machen absolut keinen Sinn. Natürlich sind neue Ideen erwünscht, schließlich soll sich auch ein Genre mit der Zeit weiterentwickeln-Für die Echtzeitstrategie bedeutet das folgendes: Neue Features Bussen weitere strategische Elemente einbinden oder die Grafik verschonern, ohne den Spielfluß zu heesen. An sonsten sind sie unnötig. Alexander Geltenpoth



Rundenbasierte Fantasy-Strategiespiele, wie Warlords, Lords of Magic oder Fantasy General bekommen vermutlich schon in einem Monat mächtige Konkurrenz. Age of Wonders beinhattet sowohl die strategische Verwaltung des Reichs als auch taktische Kämpfe, die der Computer auf Wunsch selbst ausführt. Soldaten und Helden gewinnen an Erfahrung, wodurch Epic Megagames geschickt Rollenspielelemente integriert. Zwei Kampagnen, etliche Missionen und der Szenarien-Editor garantieren langen Spielspaß. ag Infochttp://www.epicgames.com

Die Kartenübersicht ist ähnlich aufgebaut wie in Warlords.

## Heroes of Might & Magic 3

STRATEGIE Finfach heldenhaft



Die neuen Karten sind noch detaillierter und farbenfroher geworden als im zweiten Teil.



Beschreibung und Inventory füllen einen ganzen Bildschirm.

3DO/New World Computing baut den Strategieableger von Might & Magic weiter aus. Am Spielprinzip ändert sich nur wenig. Der Spieler steuert seine Fantasy-Kreaturen, erobert Dörfer, baut diese langsam zu Städten aus, erbeutet Gold und andere Ressourcen, rekrutiert neue Truppen und trainiert seine Helden, indem er sie in noch mehr Schlachten schickt. Letztere sind jetzt noch detaillierter dargestellt, wodurch sich dieses Rollenspielelement verstärkt und somit die Motivation erhöht. Außerdem strickt New World Computing die Hintergrundgeschichte zur Rollenspielsaga auch in Heroes of Might & Magic 3 weiter. Der dritte Teil der Saga soll noch vor Weihnachten erscheinen, au

Info: http://www.3do.com

#### Myth 2: Soulblighter

ECHIZEUSTRATEGIE Blutweihe

Der zweite Teil von Bungies Echtzeit-Strategiespiel beinhaltet nur relativ wenig neue Features, dafür verbesserten die Programmierer zahlreiche Details. Vor allem die Steuerung ist nun simpler gestaltet. Der Spieler kommt nun ohne Hotkeys, nur mit Maus und den Cursortasten, aus. Die hervorragende Grafik bleibt nahezu unverändert, nur die Einheiten sind besser amimiert. Bungie legt zudem größeren Wert auf abwechslungsreiches Missiondesign. Einige Szenarien finden in Höhlen statt, in einem anderen Szenarieo soll eine Burg belagert und erobert werden. Eine Veröffentlichung steht unmittelbar bevor. 

Info: http://www.bungde.com



Eine der neuen Einheiten in Myth 2: Soulblighter ist der Zauberer.





IN. ER HINTER LOGN SCHAFTEN EINE CEFAHE LAUCUS GERTMAIN IN SICH HINGT. ALS AGEN CRAIG WILMORE SCULLY UND VERENGEN DIE UNTERSCHIED UCHSTEN HAMEISE RETEN S JEDER FALL BEGLEITEN S

EINEN SCHRIFT VORAUS.

BER DENKEN SIE DARAGE DIE MANNETT LIEST HIER TO LEUSSE VERBORGEN, SONDERN GENTAL RIEN.

JETZA EREKLTURES FUR PC CD. MAC CD

#### AKTUELLES SMULATIONEN

#### Left moto? In water-Mein Pani heißt Chuck Yeager!



Der altgediente amerikanische Haudegen-Pilot hat mir vor Jahren noch persönlich das

Fliegen beigebracht. Mit Chuck Yeager's Air Combat von Electronic Arts begann 1991 meine Fliegenkarriere. Das Handwerkszeug: ein 286er. zwei Disketten, 16 Far ben, PC-Speaker und Polygone, so groß wie der 14" - Monitor demals. Fliegen war kinderleicht: Gas geben, abheben und den Horizont nach einem Pixel absuchen. Und was passiert heute\* Schon fast mit ieder flugsimulationen muß ich mir neue Hardware kaufen: einen Force Feedback-Joystick- eine Voodoo'-Karte, zwei Voodoo'-Karten, sin AGP-Notherboard, sine AGP-Grafikkarte. Argh! Viel leicht steht je in 20 Jahren ein hydraulisches Simulationskapsel · Cock · pit als Mindestvoraussetzung auf der Spielepackung.

Christian Müller

#### Falcon 4.

FLUGSIMULATION Der Altmeister

Auf den neuen Falcon warten alle, und das schon seit fast zwei Jahren. Im November soll er nun endlich landen, der Nachfolger zur Mutter aller modernen Jetsimulationen. Die erste spielbare Alpha-Version beweist, daß Falcon 4.0 seinem Anspruch, wieder einen neuen Maßstab zu setzen, gerecht werden könnte. Neben dem akkuraten Flugmodell und dem dynamischen Szenario auf der koreanischen Halbinsel sorgt dafür in erster Linie eine Objekt- und Landschaftdarstellung, die es in dieser Qualität und Detailfulle bisher noch nicht gegeben hat. Als Minimalkonfiguration gibt MicroProse zwar einen P133, 32 MB RAM und Voodoo-Beschleuniger an, aber um alle Optionen ausnützen zu können, wird es wohl ein High-End-PII-System mit reichlich Arbeitsspeicher und Voodoo2-Karte sein müssen, cm Info: http://www.microprose.com



Das E-Modell des Falcon nach einem erfolgreichen Abschuß in der Außensicht, Achten Sie auf die realistische Landschaftsmodellierung.

nierende Instrumente sind ein Muß, ein nettes Detail sind die Spielgelungen im Glas der Kanzel.

#### **Nations**

#### PANZERSIMULATION Grafik-Overkill dank AGP?

Psygnosis will es mit seiner ersten Propeller-Flugsimulation gleich richtig krachen lassen. Nations: Fighter Command (1, QT, '99) wird speziell unter Ausnutzung der AGP-Schnittstelle entwickelt. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs steigen Sie in 12 verschiedene englische, amerikanische und deutsche Cockpits, um in fast 50 Missionen den Luftkriegsverlauf aus der Sicht aller Parteien nachzuempfinden. Wirklich spektakulär klingen die Eckdaten der AGP-Unterstützung, die eine bisher nicht gekannte Grafik-Qualität ermöglichen soll. Selbst die 2 bzw. 4 MB Texturspeicher einer modernen Voodoo2-Karte würden nicht ausreichen, um die über 12 MB Texturen auf den Bildschirm zu zaubern, die Psygnosis der Landschafts- und Objektdarstellung spendiert. Aber auch in Sachen Rechenpower gibt sich Nations nicht kleinlich: Um die ganze Pracht zu erleben, sollten Sie im 1. Quartal 1999 mindestens über ein PII 300 MHz AGP-System verfügen. cm Info: http://www.psvgnosis.com



Auf AGP-Systemen nutzt Nations bis zu 12 MB Texturen.

Ein ausgefeiltes Schadenssystem zeigt Einschüsse und Defekte.

#### F16 & MiG 29 FLUGSIMULATION Neue Jets für die Arena

NovaLogic erweitert mit F16 Multirole Fighter und MiG 29 Fulcrum sei-

nen Jet-Park. Die beiden Simulationen basieren auf einer Weiterentwicklung der F-22 Raptor-Engine, die nun Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten ausgibt. Neben den Einzelspieler-Kampagnen dienen die beiden Spiele in erster Linie als Ergänzung zu NovaLogics Multiplayer-Arena Novaworld. Per TCP/IP können sich dort alle drei Flugsimulationen zum gemeinsamen Showdown treffen - und das kostenlos, F16 und MiG 29

sollen noch im Oktober erscheinen, cm Info: http://www.nova-



Der virtuelle Blick aus einem Mig 29-Cockpit schweift flüssig über die Schneefelder.



Beide Simulationen bieten Aufösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten an, Hier eine F-16.

# Alles

eine Frage der Ehre



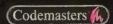
\* Realistic ... - Intrate schafen \* Uberweitigsnee Lieht- und Schmutzeffekte \* Experten-erprobtes is briefballen.

\* Realistic schafen erprobtes is briefballen.

\* Realistic schafen erprobtes is briefballen.

Schnell, hart und dreckig!









#### Best of Games - Volume 1

Gigantisches Joint Venture

Infogrames, Electronic Arts und Virgin Interactive haben sich zusammengetan, um mit der Compilation Best of Games – Volume 1 ein ganz außergewöhnliches Spielepaket zu schnüren. Der Titel "Best of Games" ist dabei nicht als reiner Werbegag zu verstehen, sondern kann durchaus wörtlich genommen werden. Die Compilation, die in der ersten Oktober-werden. Die Compilation, die in der ersten Oktober-

hälfte zu einem Preis von DM 69.95 auf den Markt kommen soll, umfaßt insgesamt 15 absolute Toptitel: FIFA 98. FIFA Soccer Manager. NHL Powerplay Hockey. Need For Speed II Special Edition. Bleifuß Rally. Bleifuß Fun. Command & Conquer. Nuclear Strike Dungeon Keeper, Lands of Lore 2. Floyd. Seven Kinn-KKND doms. 2. F22 ADF und Der Industriegigant, Besonders erfreulich: Best of Games wird nicht die einzige Sammlung ihrer Art bleiben - pro Jahr sind mindestens 1 bis 2 weitere vergleichbare Compilations geplant.



Info: http://www.infogrames.de

#### **Gold Games 3**

Schatzkiste

Bereits die erste Compilation, die bei Topware in der Gold Games-Reihe erschienen war, hatte gehörig für Aufsehen gesorgt: "Wie schaffen die das", fragten sich viele, "eine solche Menge an hochwertigen, aktuellen Spielen zu einem derart günstigen Preis anzubieten?" Mit der dritten Edition der Gold Games setzt Topware noch mal eins drauf: Die Sammlung enthält ca. 20 Spiele, die bei ihrer Erstveröffentlichung in der Fachpresse fast durchweg in

hohe Wertungs-

regionen vorstoßen konnten – darunter Titel wie Virtua Fighter 2, Subculture, Flying Corps, P.O.D., Have a N.I.C.E. Day, War Wind 2, Earth 2140, Pro Pinball Timeshock, Panzer General 3D, G-Nome und Biing! Als kleine Sensation darf gewertet werden, daß es Topware sogar schaffte, mit Tomb Raider die smarte Archäologin Lara Croft der Packung einzuverleiben! Hardcore-Spielern, die ihre Sammung vervoltständigen wollen, ist Gold Games 3 ebenso wärmstens zu empfehlen wie Einsteigern, die sich einen Überblick über maßgebliche Vertreter der verschiedenen Gen-

res verschaffen wollen.
Gold Games 3 wird ab
Ende Oktober zu einem Preis von DM
69,95 angeboten. ha
Infn:

http://www.topware.de

Ein wirklich sagenhaftes Schnäppchen: Die Topware-Compilation Gold Games 3 bietet eine ungeheure Fülle an hervorragenden Titeln und kostet trotzdem noch weniger als ein Vollpreis-Spiel. Absolutes Highlight der Sammlung: Core Designs Tomb Raider.

Blue Byte Classiclin Battle Isle 3 hewy he Siedler otal verruckte Ralive Bectronic Arts Class rsoft Classics Doppelpass Dream Team 98 Earthworm Jim 1+2 Tight Unlimited Realms of the Haunti Rebel Assault II Shadow o. t. Empire Vollgas ... X Wing . oilector's (D Green Papper (Novikas) Khur (Eldos Interactive) Kork Marile ak 9 Nega Games 51-FI unior Collection (Bides Inte The Riddle of Master Lu/Orion Burger Burra Originals (Consis

PC ACTION 10/98



erhältlich ab 15. Oktober

#### **Machigeller Zwerg** sucht Goldschatz. Tausche Liebe.

Findent Du das Rheingold. erlangst Du endlose Macht. Aber sei gewarnt: der Preis ist im. Bist Du bereit, ihn zu zahlen!

Feuergott sucht neureichen Zwerg zwecks Machtübernahme.

Wotan verlangt die Rückgabe des Rings So forderst Du den Nibelung zum Kampfi Kannat Du Freins Schicksal wenden?













#### Wing Commander: Secret Ops

Sternen-Saga kostenlos

Origin hat sich für Fans der Wing Commander-Saga ein ganz besonderes Schmankerl ausgedacht: Der neueste Teil der Serie, "Wing Commander: Secret Ops", wird im Internet auf einer speziellen Secret-Ops-Seite zum kostenlosen (!) Download angeboten. Das einzige, was Sie dafür tun müssen, ist das Ausfüllen eines kurzen Registrierungsformulars, um Zugriff auf die Download-Seite zu erlanget.

Beim Download dürfen Sie zwischen drei Optionen wählen: Zum einen können Sie das Basic Startup Kit (63 MB) herunterladen, welches die Spiedlateien, Grafischen, Musik sowie die erste Episode (vier Missionen) enthält. Zum anderen haben Sie die Gelegenheit, zusätzlich das 51 MB starke Speech Kit herunterzuladen, wel-

der Fangemeinde: Die gelungene Grafik beweist eindeutig, daß Origin die Secret Ops auch leicht als Vollpreisspiel oder Mission-CD hätte verkaufen können.

So sammelt man Pluspunkte bei

ches Flugeinsätze und Mission-Briefings komplett mit Sprachausgabe unterlegt. Last but not least können Sie das Full Startup Kit (insgesamt 116 MB) heruntersaugen, welches die beiden bereits erwähnten Kits enthält und überdies einige weitere Features bietet. Jeden Donnerstag (bis Ende Oktober) wird eine neue Mission zum kostenlosen Download angeboten, welche schließlich das Spiel komplettieren.

Selbstverständlich bemühen wir uns, Ihnen auf einer unserer nachsten Cover-CDs das komplette Spiel inklusive aller Missionen anbieten zu können. au

Info: http://www.secretops.com





### Internet Gaming Zone

Microsoft baut Spiele-Dienst aus

Microsofts Internet Gaming Zone wird seinen zwei Millionen Mitgliedern in Kürze zwei neue Features anbieten, welche den Umgang und Aufenthalt in der Zone noch angenehmer gestalten sollen.

Die aufwendigste Neuerung heißt ZoneFriends und ist ein Tool, wel-

ches – ähnlich wie bei einer Buddy-List – anzeigt, wenn Freunde die Zone betreten oder verlassen. Außerdem kann man mit Zone-Friends private Nachrichten verschicken und sich so unproblematisch für ein Match verabreden.

tisch für ein Match verabreden.
Das zweite Feature wird eine Ergebnis-Übersicht sein, wo Siege und
Niederlagen aller Spieler jederzeit
abgerufen werden können. ag
Info: http://www.zone.com



Innen actiongeladen, außen schlicht, so präsentiert sich die Internet Gaming Zone von Microsoft: nüchtern und übersichtlich.

#### **World Opponent Network**

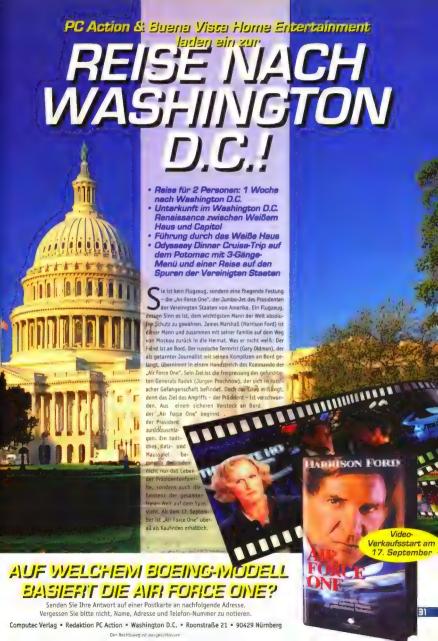
Sierra gewinnt mit WON

Das World Opponent Network (WON) zählt mittlerweile stolze 750.000 registrierte Mitglieder, die das kostenlose Angebot von Cendant Software nutzen. Der Service umfaßt neben zahlreichen Online-Spielen, wie beispielsweise klassischen Karten- und Brettspielen, auch aktuelle Spiele wie Unreal, SWAT 2.

Red Baron 2, Leisure Suit Larry's Casino und You don't know Jack. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich die monatlich stattfindenden Turniere, bei denen man neben Ruhm und Ehre im Kreis der Ontine-Spieler auch Software gewinnen kann – und das alles komplett kostenlos. ag Info: http://www.won.net



Schön kompakt ist das Angebot von WON im Internet. Sämtliche Spiele dürfen kostenlos online gespielt werden.



#### Electronic Arts kauft...

...die Westwood Studios

Mitte August übernahm Electronic Arts überra- Westwood schenderweise die Westwood Studios (Command

& Conquer, Dune 2000, Bladerunner, Lands of Lore) und 40 Entwickler der Virgin Studios. Insgesamt 122,5 Millionen Dollar war EA der Deal wert. Mit im Kaufpreis enthalten sind die Rechte an den Titeln Com-



Westwoods Command & Conquer: Tiberian Sun wird nun unter dem Label von Electronic Arts auf den Markt kommen. Die Rechte an Lands of Lore 3 gingen ebenfalls an EA über.

mand & Conquer 3: Tiberian Sun und Lands of Lore 3. Die beiden Westwood-Gründer Brett Sperry und Louis Castle unterzeichneten mit Electronic Arts ieweils einen Fünfjahres-Vertrag und leiten auch weiterhin die Geschicke der Westwood Studios. Wie es in Zukunft mit Virgin Interactive weitergehen wird, ist Moment noch

abzusehen.

Außer den neu erworbenen Entwicklungsstudios gehören bereits renommierte Firmen wie Origin, Bullfrog, Jane's und Maxis zum Flectronic Arts-Konzern.

#### ...und die DFB-Lizenz



Bis Ende September noch hält Software 2000 die begehrte DFB-Lizenz, danach muß die Eutiner Softwareschmiede sie an Electronic Arts abtreten. Nach offenbar sehr harten Verhandlungen steht nun fest, daß

EA von Oktober an bis zur Saison 2002/2003 weltweit exklusiv Computerspiele mit Daten aus der 1. Bundesliga produzieren darf. Bestandteil der Lizenz sind neben der Verwendung der echten Ligen, Team- und Spielernamen auch die Farben und Logos von Bundesliga und DFB. Nicht abgedeckt ist der Finsatz von Fotos der einzelnen Spieler in EA-Produkten, Bereits ietzt schmiedet man bei Electronic Arts Pläne für eine Fußball-Action-Simulation und ein Manager-Spiel, die jedoch nicht von EA Sports in Kanada, sondern in England unter deutscher Leitung entwickelt werden sollen, EA-Geschäftsführer Dr. Ger-



EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin zeiate sich höchst erfreut über den Erwerb der heißbegehrten DFB-Lizenz.

hard Florin kommentierte den Mega-Deal folgendermaßen: "Wir freuen uns sehr über diese exklusive Lizenz, die eine der umkämpftesten und wertvollsten des interaktiven Sports darstellt." Mächtigster Konkurrent um die Lizenz scheint der französische Software-Riese Infogrames gewesen zu sein, während Software 2000 angesichts der Höhe der Lizenzsumme schon frühzeitig den Rückzug angetreten hatte. ha

#### 32 Info: http://www.ea.com

#### **FUNDSACHEN**

Gute Publicity für Daikatana: Ende August schockte die im Internet verbreitete Hiobsbotschaft vom gewaltsamen Tod des ION Storm-Chefs John Romero die Spielergemeinde. An Überzeugungskraft fehlte es der Meldung nicht: Ein Foto zeigte den "toten" Romero

aufgebahrt mit einer Schußwunde in der Stirn. Tatsächlich erfreut sich Herr Romero jedoch nach wie vor bester Gesundheit, und die erschütternde Nachricht war sehr schnell als Ente entlaryt Interessant was einem ION Storm-Mitarbeiter anläßlich des angeblichen Ablebens seines Bosses durch den Kopf schoß: "All die Deathmatches, und er hat immer noch nicht gelernt. der Kugel auszuweichen..."



#### WORTE DES MONATS

Auf die Frage, ob Spiele-Projekte, deren Release sich immer wieder hinauszögert, für die Entwickler nicht große finanzielle Verluste mit sich bringen würden, hat Peter Molyneux (Dungeon Keeper, Black & White) folgende schlagfertige Antwort parat:

"Auf irgendeiner Messe habe ich neulich folgenden Spruch gehört: Spiele, die sich verspäten, haben nur so lange Verspätung, bis sie auf dem Markt sind, während ein schlechtes Spiel immer schlecht bleiben wird - damit ist eigentlich alles gesagt. Natürlich verliert man durch Verzögerungen eine Menge Geld - aber die Kosten, die durch ein schlechtes Spiel verursacht werden, sind weitaus höher." Quelle: http://www.gamerscentral.net

#### Firmen-Monopoly

Hasbro Interactive übernimmt MicroProse

Bislang hatte sich Hasbro Interactive in erster Linie mit Umsetzungen bekannter Brettspiele (Monopoly, Risiko, Trivial Pursuit) und weniger mit Produkten für Hardcore-Gamer einen Namen gemacht, Das soll jetzt mit der Übernahme von MicroProse anders werden: Das renommierte Unternehmen, zu dessen Gründern die Designer-Legenden Sid Meier und Bill Stealev gehören, hatte in seiner 17jährigen Geschichte immerhin so anspruchsvolle Titel wie die Civilization-Reihe, X-COM 1 - 3, MechWarrior, Ge-

off Crammonds Grand Prix 2



Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive: "Wir sind nun in allen wichtigen PC-Spiel-Kategorien wettbewerbsfähig."

und Master of Orion im Programm. Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive, klärte über die Beweggründe für den Deal auf: "Über Nacht sind wir eine 100 Millionen Dollar schwere Europa-Company geworden. Jetzt können wir auch wirklich in jedem Genre konkurrieren." ha Info: http://www.hasbro.com

#### music maker V2000

Die Referenz für Hobby-Musiker am PC

Mit dem music maker V2000 ist Magix' hochwertige Software zur semiprofessionellen Musik- und Videoproduktion ietzt in einer neuen, überarheiteten Version verfügbar. Zum ohnehin schon beachtlichen Funktionsumfang hinzugekommen ist nun u. a. eine Recording-Funktion, die das Erstellen und Editieren eigener Samples über die Soundkarte und Mikrofon bzw. HiFi-Anlage ermöglicht. Dank des überarbeiteten Interfaces gestaltet sich die Arbeit mit dem Programm jetzt noch komfortabler, Einsteiger werden den sogenannten "Auto Song Arranger" begrüßen, mit dem sich im Handumdrehen die ersten Arrangements erstellen lassen. Der Magix music maker V2000 ist ab Mitte September zu einem Preis von DM 99,- erhältlich, ab Ende des selben Monats gibt's dann für DM 199,- auch die Deluxe-Ausgabe mit zahlreichen professionellen Zusatzfeatures, ha

Info: http://www.magix.de



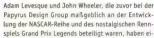
Der bewährte Magix music maker ist ab September für DM 99,- in der neuen Version V2000 erhältlich.



Musik-Arrangements lassen sich im music maker mit effektvollen Videos garnieren.

#### **Blue Fang Games**

Papyrus-Leute gründen eigene Firma





ne eigene Software-Firma mit dem Namen Blue Fang Games gegründet. Das erste Produkt des jungen Unternehmens, ein Rollenspiel, soll angeblich bereits in Arbeit sein. "Unser Ziel bei Blue Fang besteht darin, einzigartige Spielerfahrungen zu ermöglichen, indem wir neue Ideen ins Rollenspiel-Genre einbringen. Ich denke, wir haben das nötige Talent und die Erfahrung, um dieses Vorhaben zu realisieren", sagt der frischgebackene Blue Fang-Chef Adam Levesque. ha Info: http://www.bluefang.com

ano. map.// www.outerang.com

#### **Eidos Interactive**

Tomb Raider-Publisher sahnt ab

Im ersten Quartal dieses Jahres brachte Eidos die Titel Final Fantasy VII, Commandos: Behind Enemy Lines, Deathtrap Dungeon, World League Soccer und Dominion auf den Markt und erzielte damit Einnahmen in Rekordhöhe: Laut dem nun vortiegenden Geschäftsbericht beliefen sich die Einnahmen während des Quartals auf 25,8 Millionen britische Pfund und der Netto-Verlust auf 3 Millionen Pfund. ha Info: http://eidosinteractive.com

#### DIE ANDERE HITPARADE



RASANT! Bei Colin McRae Rally von den l Codemasters fühlt man sich fast so, als ob man wirklich am Steuer eines Pistenflitzers sitzen würde. Besonders mit Force Feedback ein Heidensbaß!







SCHWEISSTREIBEND! Urban Assault fordert vom Spieler den ganzen Kerl und tritt den Beweis an, daß auch auf dem Action-Sektor originelle Ideen noch eine Chance haben!



TREKKER-LEID! Daß die Kombination aus Star Trek-Lizenz und Unreal-Engine nicht unbedingt ein supergeniales Spiel ergeben muß, zeigt MicroProses Klingon Honor Guard – enttäuschend!







INNOVATIV? Kenner von Software 2000s Bundestiga Manager-Reihe werden in der gerade erschienenen 98er Edition die spielerischen Neuerungen mit dem Mikroskop suchen müssen.

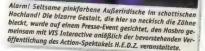


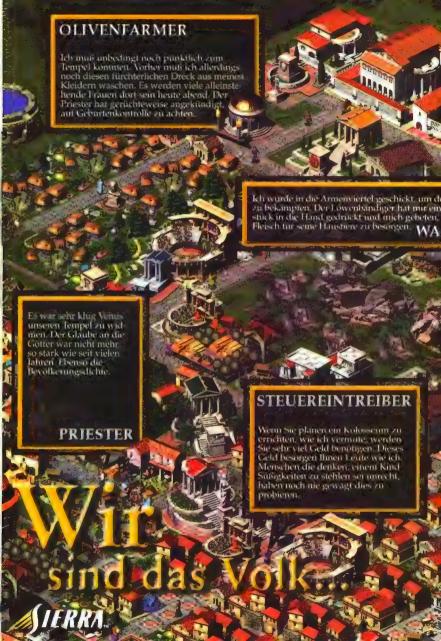
ABGESTÜRZT! Traumberuf Astronaut? Das Apollo 18-Debakel von Take Two Interactive ist bestens dazu geeignet, Anwärter auf diesen Job für alle Zeiten abzuschrecken.





**FOTO DES MONATS** 









Als wahre Kampfmaschinen erweisen sich in The Rise of Rome die neuen gepanzerten Kriegselefanten, die praktisch alles mühelos niederwalzen, was sich Ihnen in den Weg stellt.



Wührend manche User in Age of Empires beim Fog of War noch Anstoß an unschönen Ecken nahmen, gibt es an den weich abgerundeten Kanten in The Rise of Rome elaentlich nichts mehr auszusetzen.



Auf vielfachen Wunsch implementierten die Ensemble Studios bei der Expansion Disk Rise of Rome die Option, mehrere Einheiten eines Typs auf einmal in Auftrag zu geben.

## Age of Empires: The Itise of Itom

Age of Empires ist mit seinem beinahe perfekt ausbalancierten Gamenlav, seiner opulenten Grafik und seiner schier endlosen Spieltiefe ganz zu Recht eines der erfolgreichsten Echtzeit-trategiespiele überhaupt geworden - kaum ein Konkurrent kann hier mit Vergleichbarem aufwarten. Für die Entwicklung ihres Age of Empires-Expansion-Packs, in dem nun endlich auch die Römer Einzug ins Spiel halten, ließen sich die Ensemble Studios viel Zeit. "Klasse statt Masse" scheint ihre Devise zu sein, und nach den ersten Spielrunden mit der Beta-Version von Rise of Rome sieht es ganz so aus, als ob sich dieser Ansatz auszahlen wiirde...



o mancher Age of Empires-Fan wird sich bei Erscheinen des Programms vor etwa einem Jahr gewundert haben, warum beim Wettstreit der Imperien ausgerechnet die Römer keine Rolle spielen sollten. War es Zufall oder geschicktes Kalkül, daß sich die Ensemble Studios das Volk von Caesar, Nero und Vespasian für eine Erweiterungs-Disk aufgespart haben? Egal, jetzt bildet der Expansion-Pack The Rise of Rome jedenfalls eine elegante Überleitung zu dem im Frühjahr 1999 erspheinenden Age of Empires 2:

The Age of Kings, das sich mit der Geschichte des Mittelatters befaßt. The Rise of Rome ist weit mehr als eine herkömmliche Addon-CD: Neben drei neuen Kampagnen aus je 20 Missionen erhält der Spieler für sein Geld nämlich noch eine ganze Reihe attraktiver Erweiterungen, die auch das Hauptprogramm Age of Empires noch einmal deutlich aufwerten.

#### Vom Stadtstaat zum Weltreich

denfalls eine elegante Überlei- Im Mittelpunkt von The Rise of tung zu dem im Frühjahr 1999 erscheinenden Age of Empires 2: Jahre 10.000 v. Chr. bis 400 n.



Chr.: In der Kampagne The Birth of Rome verschlägt es Sie zunächst in den rauhen Norden Italiens, und Ihr Ziel besteht darin, gegen den Widerstand rivalisierender Volker eine Nation aufzubauen. Mit Erreichen der Eisenzeit folgen erbitterte Auseinandersetzungen mit den mächtigen Streitkräften Karthagos - können Sie sich hier behaupten, übernehmen Sie die Herrschaft über ganz Italien und Sizilien. Die zweite Kampagne - Ave Caesar! - hat den ungeheuren Machthunger Roms zum Thema, der die Grund-

lage für das weltweite Expansionsstreben bildet: Julius Caesar tritt auf den Plan, und als Spieler bekommt man laut Designer Bruce Shelley die Möglichkeit, vier seiner berühmtesten militärischen Operationen noch einmal auf dem Monitor nachzuerleben. In der dritten Kampagne sehen wir Rom am Höhepunkt seiner Macht in allen Ecken des Reiches rührt sich erbitterter Widerstand, und auch in der innersten Führungsriege rumort es: Eine Mission befaßt sich beispielsweise mit der Schlacht Caesars gegen Pompeius um das höchste Amt im Staat, in Karthago, Makedonien und Palmyeiner anderen streiten sich gar vier rivalisierende Kaiser um den römischen Thron, Enemies of Rome, die abschließende Kampagne, setzt Sie an die Spitze einer der drei mit Rom verfeindeten Zivilisationen. Hier übernehmen Sie sogar einmal die Rolle des berühmten Hannibal, der dem Imperium mit seinen mächtigen Kriegselefanten erheblichen Schaden zufügen kann.

#### Multikulturell

Neben den Römern begegnen Ihnen auf der Rise of Rome-CD mit

ra drei weitere neue Zivilisationen, die alle über ihre ganz spezifischen Eigenheiten verfügen. Die Römer haben beispielsweise Glück, wenn es ums Aufbauen einer funktionierenden Infrastruktur geht: Bei ihnen sind fast alle Gebäude wesentlich billiger zu haben als in den konkurrierenden Zivilisationen, Verteidigungsanlagen kosten sogar nur die Hälfte. Im Krieg setzt Rom vor allem auf Masse - seine Schwertkampfer haben eine besonders hohe Angriffsrate und können enorm viel



Kampfgetümmel im alten Rom: Die von vielen Spielern als ärgerlich empfundene Einschränkung auf 50 Einheiten wurde in Rise of Rome endgültig fallengelassen.



es Wunder erleben: Blitzschnell läßt eine gegnerische Feuergaleere die eigenen Schiffchen buchstäblich in der Versenkung verschwinden.

Schaden anrichten. Karthago gehörte bekanntermaßen zu den hartesten Widersachern Roms, und so kann diese Zivilisation auch im Age of Empires-Add-on militärisch kräftig die Muskeln spielen lassen. Karthago präsentiert sich in erster Linie als Seemacht - nicht nur, daß seine Feuergaleeren der gegnerischen Marine kräftig das Fürchten lehren, nein, Hannibals Armee verfligt auch liber die schnellsten Transportschiffe und kann so Bodentruppen in Windeseile ins gegnerische Terrain einschleusen. Mehr auf den Kamnf zu Lande sind die Makedonier mit ihren Kriegselefanten und Hopliten spezialisiert; dabei kommt ihnen auch ihr großes Sichtfeld zugute. Nachteilig

wirkt sich bei diesem Volk aus, daß es keine Tempel bauen und somit auch keine Priester aushilden kann - dafür sind Makedonier allerdings auch gegen eventuelle Bekehrungsversuche gegnerischer Gottesmänner ziemlich immun. Palmyra hingegen spielt seine Stärken mehr auf der wirtschaftlichen Seite aus: Die Dorfbewohner dieser Zivilisation sind besonders leistungsfähig und erledigen ihre Aufgaben in einem atemberaubenden Tempo. Im Krieg setzt Palmyria besonders gerne Bogenschützen und Kamelreiter ein.

#### Antiker Forschergeist

Interessante Möglichkeiten eröffnen sich dem Spieler in Rise of

Rome durch die überarbeiteten Forschungs-Optionen, So wurden bereits vorhandene Features hesser ausbalanciert (z. B. schraubte Ensemble die Wirksamkeit von Katapulten etwas zurück) und eine Handvoll neue hinzugefügt: Priester können nun mit Kenntnissen in Medizin ihre Heilkraft auf das Dreifache verstärken oder sich im gegnerischen Lager als Märtyrer opfern, um Feinde zu bekehren. Besonders in Kriegszeiten zahlt es sich aus, wenn man rechtzeitig die Logistik erforscht hat: Dann

nämlich zählt in der Bevölkerungsstatistik eine Kasernen-Einheit nur noch halb so viel wie ein Dorfbewohner - als Spieler hat man somit die Möglichkeit, beispielsweise die doppelte Anzahl Schwertkämpfern auszubilden. Zusätzlichen Schutz kann man seinen Kriegern mit dem sogenannten Tower-Shield verschaffen, das die Widerstandskraft gegen Attacken von Wurfgeschossen oder Türmen deutlich steigert.

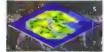
Herbert Aichinger

F at someth	P100, 16 MB RAM, Win95			
Technik.	DirectX			
nf Dyrt	Modem, LaN, Internet	Sente deutsch		
Inchain	Ensemble Studies/Microsoft	To-0 18 Mar 1996		
Action =	Rätsel	Strategie	Wirtschaft	

#### **TELLE TERRAIDS**

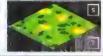
#### Kontinental

In der Regel wird ein großer Teil der Karte vom offenen Meer beherrscht und das Binnenland von Flüssen durchzogen. Große Fischbestände sorgen dafür, daß man schnell in die Bronze- und Eisenzeit voranschreiten kann. An der Küste ist jedoch stets mit feindlichen Attacken zu rechnen.



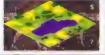
#### Hügelland

Eine rauhe Gegend, in der es zuweilen schwerfällt, genügend Nahrunasvorräte für sein Volk zusammenzukratzen. Dementsprechend mühsamer gelangt man ins nächste Zeitalter. Das zerklüftete Terrain bereitet einem auch beim Plazieren von Gebäuden öfter Probleme.



#### Wittelmeerroum

Wer den See in der Mitte kontrolliert, braucht sich angesichts der reichen Fischarunde wegen der Nahrungsversorgung keine grauen Haare wachsen zu lassen. Ein wehrhaftes System von Festungsmauern hält den Geaner wirkungsvoll auf Distanz



#### Enge Stellen

Landmassen, die von fischreichen Flüssen durchzogen werden. Sehr schnelles Voranschreiten in die Bronze- und Eisenzeit ist möglich. Der eigene Bereich läßt sich aut durch Mauerwerk schützen - feindliche Attacken drohen in der Regel von der Meerseite.



#### DEUE EIDMEITED

The Rise of Rome bietet gegenüber dem Age of Empires-Hauptprogramm nur fünf neue Einheiten, die noch dazu teilweise lediglich Upgrades bereits bekannter Units sind. Die hierfür ausschlaggebenden Beweggründe der Entwickler: Lieber ein paar wenige Neuerungen einführen und bekannte Schwächen in Gameplay und Balancing ausgleichen, als eine vordergründig beeindruckende Zahl von eigentlich überflüssigen Zusatzfeatures reinzupacken. Diese Argumentation, die auf den ersten Blick vielleicht ein wenig nach Ausrede klingt, wirkt nach den ersten paar durchgespielten Rise of Rome-Missionen durchaus überzeugend.

> Der Kameireiter erweist sich als besonders effektiv im Einsatz gegen Kavallerie und schließt damit eine Lücke im Age of Empires-Hauptprogramm. Massierte Kavallerie-Attacken sind zwar nach wie vor möglich, aber mit Kameireitern als Gegner auch wesentlich riskanter. Zur Kompensierung empfiehlt es sich, beispielsweise auch Schwertkämpfer und Boeenschützen einzusesten einzusetzen.

Der gepanzerte Elefant ist sehr teuer und bewährt sich besonders bei der Belagerung von Festungen. Er kann mühelos Mauern und Türme zum Einstruz bringen oder ganze Siedlungen dem Erdboden gleichmachen. Wer diese tonnenschweren Kampfkolosse ins gegnerische Lager schickt, sollte sich aber auch

sche Lager schickt, sollte sich aber auch darüber im klaren sein, daß sie sich nach der Konvertierung durch einen Priester ge-

gen einen selbst wenden können.

Ein neuer Streitwagen mit scharfen Klingen an den Rädern für den Nahkampf kann sich zum Schrecken aller Priester entwickeln, wenn

aller Priester entwickein, wenn man ihn in Massen einsetzt. Für sich allein ist diese ab der Eisenzeit verfügbare Einhelt trotz diverser Upgrades relativ verletzlich und sollte deshalb stets zu mehreren in die Schlacht geschickt werden. Besonders gute Steitwagen dieser Art finden sich bei den Ägyptern.

Zivilisationen, die bisher im Seekrieg benachteiligt waren, können sich nun ab der Eisenzeit mit der Feuer-Galeere wirkungsvoll gegen die Attacken von stotzen Kriegsschiffen anderer Völker wehren. Feuergaleeren eignen sich nur für den Nahkampf, können jedoch in Windeseite ganz gegnerische Flotten in Flammen aufgehen lassen. Vorsicht beim Einsatz gegen Katapult-Trire-

Dieser unscheinbare, schlecht gepanzerte Kerl kann es mit seiner Steinschleuder locker mit zwei bis drei Bagenschützen aufnehmen und empfiehtt sich deshalb ganz besonders gegen massive Attacken eben jener Einheiten. Steinewerfer sind sehr preiswert und leisten auch bei der Zerstörung von Mauern und Türmen hervorragende Dienste.

#### RÖMISCHER BAUSTIL

Insgesamt bekommen Sie in The Rise of Rome 25 neue Gebäudetypen zu sehen, die sich allesamt mehr oder weniger en Baustil der jeweiligen Zivilisation orientieren. Eine kleine Auswahl der verfügbaren römischen Bauwerke mit ihren grundlegenden Eigenschaften soll Ihnen einen ersten Eindruck dessen vermitteln was Sie in The Bie en Rome an Architektur erwartet.

#### Bronzezeit

Voraussetzungen: .... Dorfzentrum



#### KASETTE

Steinzeit

Voraussetzungen: ..Dorfzentrum



#### STALL

Steinzeit

Voraussetzungen: ..Dorfzentrum, Kaserne



#### LAGURGRUDE

Steinzeit

Voraussetzungen: ..Dorfzentrum

Kosten: ......120 Holz\*
Hit Points: .....350



#### HAPER

Steinzeit

Voraussetzungen: .. Dorfzentrum



#### THIPPEL

Bronzezeit

Voraussetzung:...Dorfzentrum, Kornspeicher, Markt



Wer bislang glaubte, mit Age of Empires wäre der Zenith der historischen Echtzeit-Strategiespiele erreicht, wird sich vermutlich im Frühjahr des kommenden Jahres eines Besseren belehren lassen müssen; Mit Age of Kings entwickeln die Ensemble Studios ihr Konzept konsequent weiter und wollen zeigen, daß sie mit ihrem Latein noch lange nicht am Ende sind.

Age of Empires 2: Age of Kings - Echtzeitstralegie

# THRON-ANWÄRTER

#### AGE OF EMPIRES THEMA DES MONATS



Landwirtschaft kann in Age of Kings nicht mehr überall, sondern nur noch auf fruchtbarem Boden betrieben werden. Wer seine Äcker iedoch nicht ordentlich bestellt, gefährdet seine Ernte durch wucherndes Unkraut.

ge of Kings setzt da an, wo kommt jede Zivilisation in Age of Rise of Rome geendet hat: Kings ihren ganz eigenen Stempel Alles dreht sich in diesem aufgedrückt: Die Palette der Un-Spiel ums Mittelalter; abgedeckt terschiede reicht von der lanwird die Zeit von 450 bis 1450 n. desublichen Tracht über den cha-Chr., gegliedert in vier Abschnitte. rakteristischen Baustil bis hin zu die sich grob an der gangigen Eintypischen Waffen und Technologiterlung in den Geschichtsbüchern en. Brillieren beispielsweise die orientieren: Auf die Dark Ages Wikinger als Seefahrernation, bie-(fruhes Mittelalter) folgen das ten die Englander ihre gefürchteten Langbogenschützen auf, mit Feudal Age (Zeitalter des Lehnswesens), das Castle Age (Hochmitdenen sie sich seinerzeit vor allem telalter) und das Imperial Age bei den Franzosen Respekt ver-(Spatmittelalter), Statt mit Agypschafften. Nicht alle Völker in Age tern, Griechen oder Romern haben of Kings lassen sich an einem Sie es nun mit 13 verschiedenen schönen Fleckchen Erde nieder europäischen und asiatischen Kulund grunden Stedlungen; manche turen zu tun: Franken, Kelten, Wiziehen das Nomadenleben vor und kinger, Engländer, Germanen, Goverdienen" sich ihren Lebensunten, Byzantiner, Mongolen, Saraterhalt mit Raubzügen und Plünzenen, Türken, Mongolen, Japaner derungen. und Chinesen geben sich in Age of Kings die Ehre. Unterschieden sich Neue Schlachtordnung die einzelnen Volker in Age of Em-

pires optisch oft nur marginal, be-

Nicht nur die Optik, auch die Taktik wurde in Age of Kings bei der



Verletzte Personen können sich in Age of Kings in Kirchen oder Burgen zurückziehen, um sich heilen zu lassen. Besetzt man seine Wachtürme mit weiteren Bogenschützen, gewinnen sie zusätzlich an Feuerkraft.

Kriegsführung ans mittelalterliche Vorbild angepaßt und erweitert. Der Spieler kann seine Truppen jetzt in Garnison legen. Formationen bilden oder z. B. die Vorteile eines Flankenangriffs nutzen. Dank des von Grund auf neu konzipierten KI-Systems reagieren Ihre Soldaten nun "intelligenter" und hören auf Kommandos wie "Bewachen", "Patrouillieren" und "Folgen". Mehrere Aggressignsstufen regeln die Intensitat ihrer Angriffslust, und mit einem neuartigen Wegpunkte-Svstem wird vermieden, daß Ihre Kämpfer unterwegs irgendwo in der Gegend "hängenbleiben". In der Seeschlacht dürfen gegnerische Schiffe nun nicht nur versenkt, sondern auch gerammt und geentert werden. Selbstverstandlich fand auch die seit dem Altertum erheblich weiterentwickelte Kriegsmaschinerie des

Mittelalters Eingang in Age of Kings: Statt Keulenkämpfern und Streitwagen steuern Sie Einheiten wie Pikeniere, Ritter, japanische Samurai, Krieger mit mächtigen Zweihandern und Kanoniere und belagern gegnerische Burgen mit schweren Trebuchets. Da sich die Ensemble Studios bei Age of Kings um größtmöglichen Realismus bemühten, heißt es in diesem Pro gramm Abschied nehmen von den magischen Bekehrungskunsten der Priester, Letztere wurden durch Mönche ersetzt, die gegnensche Krieger zwar durch flammende Predigten zum Überlaufen bewegen. aber keine Bauwerke mehr konvertieren können. Wer sich feinducher Gehäude hemächtigen will, mußjetzt schon zuerst die Wachen überwaltigen, dann einbrechen und den entstandenen Schaden reparieren, bevor er den Bau für eigene Zwecke nutzen kann.



Die gewaltigen Fallgitter, mit denen die Tore wehrhafter Burgen geschützt sind, lassen sich auf Mausklick öffnen und schließen. Wer den Durchaana aerade in dem Moment passiert, in dem die schwere Eisenkonstruktion herabrasselt, nimmt ein trauriges Ende.



Trotz des lebhaften Treibens auf dem Bildschirm geht in Age of Kings die Übersicht nie verloren. Einheiten, die durch Häuser oder Bäume verdeckt sind, werden durch feine Umrißlinien anaedeutet.



Landwirtschaft kann in Age of Kings nicht mehr überall, sondern nur noch auf fruchtbarem Boden betrieben werden. Wer seine Äcker jedoch nicht ordentlich bestellt, gefährdet seine Ernte durch wild wucherndes Unkrout.



großen Schlachtenlenker beruein viel größeres Betatigungs-Zu den vier Ressourcen Nah

Kings das Eisenerz hinzu. Im fen fühlen, erhalten in Age of Unterschied zum ersten Teil Kings gegenüber dem Vorganger kann Gold diesmal nicht als Rohstoff abgebaut werden, son-



Age of Empires 2 bietet gegenuber dem Vorganger noch ungleich mehr grafische Details - beachten Sie beispielsweise, wie sich hier die Hafenanlage im Wasser spiegelt und sich die Wellen kräuseln. Es verwundert demnach kaum, daß Age of Kings mindestens nach einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten verlangt.



Bei der Burgenbelagerung leisten die gewaltigen Trebuchets unschätzbare Dienste. Sie haben allerdinas den Nachteil, daß sie am Einsatzort erst aufgebaut werden müssen und in dieser Phase leicht zerstört werden können.

gen. Holz und Nahrung sind nun regenerierbar - Wälder wachsen (sehr langsam) nach, wenn man sie nicht bis auf den letzten Baum abholzt, ebenso vermehren sich die Tiere, was jedoch z. B. bei den Wolfsrudeln auch unerwünschte Nebeneffekte hahen kann Die Felder der Rauernhöfe werden nicht mehr wie im ersten Teil nach einer Weile unfruchtbar, sondern produzieren kontinuierlich Getreide. Trotzdem sollte man seine Farmen stets von einem Bauern betreuen lassen - vernachlässigt man seine Felder, wuchert das Unkraut und verlangsamt damit die Nahrungsproduktion. Eine wesentlich wichtigere Rolle

als bisher wird in Age of Kings der Handel spielen: Zu den bereits bekannten Seehandelsrouten gesellen sich jetzt auch Handelswege auf dem Festland, die von Karawanen genutzt werden. Primär wird der Warenaustausch zwischen den einzelnen Völkern durch Angebot und Nachfrage geregelt, aber dem Spieler stehen hier auch zusätzliche Mittel zur Verfügung, um die Wirtschaft zu seinen Gunsten zu beeinflussen: Das Horten van Gütern ist ebenso möglich wie Preis-Dumping oder das Verhängen von Sanktionen und Handelsembargos.

Herbert Aichinger

Veraussicht.ien-	Pentium 133,	32 MB RAM	, Win95		
Techniki	DirectX				
Multiplayer:	Modem, LAN,	Internet	Sprache:	deutsch	
Hersteller	Ensemble Studi	os/Microsoft	Erscheint:	Marz 1999	
Action	Ratse	el .	Strategi	P [	☐ Wirtschaft ■

#### WAFFERWERKSTATT

Ungefahr zwei Wochen nahm es nach Aussagen der Ensemble-Grafiker in Anspruch, eine Belagerungsmaschine von der ersten Skizze nach historischen Vorbildern (1) uber ein Drahtgittermodell (2) bis hin zum fertig gerenderten Kriegsgerät (3) zu entwickeln.

ı









Handelswaren werden über Land per Pferdekarren oder zu Wasser per Schiff zu anderen Märkten transportiert – die Anzahl der Fähnchen am Dock gibt einen Hinweis auf die wirtschaftliche Bedeutung der Siedlung.



Handel spielt eine wichtige Rolle in Age of Kings. Kaufleute aus aller Herren Länder treffen auf dem Markt zusammen, um ihre Waren zu möglichst günstigen Bedingungen loszuschlagen.

St

Stuart Moulder, Product Unit Manager für Action- und Strategiespiele bei Microsoft Entertainment, stellte sich auf der CeBIT Home in Hannover freundlicherweise unseren Fragen zur Zukunft der Age of Empires-Reihe.

PCASIAN Angesichts des Erfolgs von Age of Empires kann man wohl davon ausgehen, daß Sie von den Spielern eine Menge Feedback erhalten haben. Gibt es in Rise of Rome oder Age of Kings Neuerungen, die speziell auf Anregungen von Age of Empires-Fans zurückehen?

Stuart Moulder: Wir haben in der Tat sehr viel Rückmeldung von Age of Empires-Spielern bekommen, und zahlreiche Verbesserungsvorschläge fanden auch Eingang in unsere aktuellen Projekte. Immer wieder wurde beispielsweise der Wunsch laut, die Produktion mehrerer Einheiten ein und desselben Typs in einem Zug in Auftrag geben zu können. Diesen Vorschlag setzten die Ensemble Studios nun für Rise of Rome um: Es ist jetzt möglich, mit einem Schlag bis zu sechs Units in eine Produktions-Warteschlange zu stellen. Darüber hinaus wurde das Limit für die Zahl der möglichen Einheiten endgültig von 50 auf 200 erhöht. Age of Empires 2 wartet gegenüber dem Vorgänger bei der Kriegführung mit völlig neuen Möglichkeiten auf; Man kann jetzt mit seinen Einheiten Formationen bilden und beispielsweise seine Bogenschützen hinter der Kavallerie hermarschieren lassen. Dieses Feature verleiht den Kämpfen in Age of Kings einen wesentlich taktischeren Anstrich und macht dem chaotischen Durcheinander ein Ende, das manchmal auf den Schlachtfeldern von Age of Empires herrschte.

PCACTON Finden sich Elemente in Age of Empires, bei denen die Ensemble Studios oder Microsoft selbst der Meinung waren, sie seien noch nicht optimal gelöst?

Stuart Moulder: Es herrschte Einigkeit darüber, daß die oben bereits erwähnte Art der Einheiten-Produktion verbesserungsbedürftig war. Außerdem stellten wir fest, daß es Spieler gibt, die den militärischen Aspekt von Age of Empires nicht besonders mögen und sich lieber ganz auf die wirtschaftliche Seite des Spiels konzentrieren würden. Also haben wir das Handelssystem, das in Age of Empires ja nur rudimentär existierte, für den zweiten Teil wesentlich komplexer gestaltet und ausgeweitet. Es ist jetzt theoretisch möglich, den Sieg ganz friedlich allein durch wirtschaftliche Überlegenheit zu erreichen.

Stuart Moulder: Für das grundsätzliche Design von Age of Empires ist Bruce Shelley verantwortlich. Seine Vorgehensweise sieht dabei folgendermaßen aus: Er nimmt die historische Realität als Ausgangs-

punkt für die Grundstruktur seines Spiels. Je weiter das Konzept voranschreitet, desto-deutlicher wird, an welchen Stellen zugensten einer guten Spielbarkeit Kompromisse zwischen Wirklichkeit und Fiktion eingegangen werden müssen. Oberste Priorität haben dabei stets das Gameplay und die korrekte Ausbalancierung der einzelnen Spiel-Elemente.

PCACTION Wie gestalteten sich die Recherchen für den historischen Background von Age of Empires 2?

Stuart Moulder: Bruce ging bei seinen Recherchen mehrstufig vor: Zunächst hat er sich ganz allgemein mit den Zeitepochen beschäftigt, die dem Spiel zugrundegelegt werden sollten. Im Zentrum seines Interesses standen dabei Aspekte wie Kultur. Technologie, Handels- und Kriegswesen. Anschließend wandte er sich ganz gezielt den verschiedenen Imperien zu, die in Age of Empires 2 Eingang finden sollten. Auch für die Kriegsmaschinerie, die in Age of Empires 2 zu sehen sein wird, betrieb Bruce eingehende Studien: Geräte wie Katapulte basieren auf realen Vorbildern, und die Künstler der Ensemble Studios wurden so gut wie möglich mit authentischen historischen Darstellungen versorgt, nach denen sie ihr Design ausrichten konnten. Dennoch nahmen wir uns auch hier die eine oder andere Freiheit: Anders als ihre historischen Vorbilder werden beispielsweise die Katapulte in Age of Empires 2 nicht nur zur Belagerung, sondern auch in der offenen Schlacht ein-

PCACTOR Zweifellos steckt im Age of Empires-Konzept noch ein ungeheures Potential für weitere Spiele. Existieren zum jetzigen Zeitpunkt schon konkrete Pläne, in welche Richtung die Entwicklung weitergehen wird?

Stuart Moulder: Es kann gut sein, daß Age of Kings nicht das letzte Age of Empires-Spiel bleiben wird. Aber bei den Ensemble Studios ist man momentan voll damit ausgelastet, Rise of Rome den letzten Schliff zu verpassen und die Entwicklung von Age of Kings voranzutreiben. Was die Zukunft im einzelnen bringen wird, ist momentan noch unklar – bisher war einfach noch nicht genügend Zeit, um sich darüber intensivere Gedanken zu machen. Gegenwärtig haben einfach das Balancing des Expansion-Packs und Age of Empires 2 Vorrana,

PCACTION Mr. Moulder, wir danken Ihnen für das Gespräch!



Weltmeisterschafts. Trainings und Einsteigermodus
Spill Geroen eder Notzwerkeption für hie zu 6 Spieler
Russissische Effekte, wie Rollenspuren, Schleudem, Springe, Stunte und StürzAkseluta Kontrelle über Reallennen, Schoden und Motornal Stürz-























#### Earth 2150 • Echtzeitstrategie

### ENTWICKLUN

Im Genre Echtzeitstrategie geht es heiß zur Sache. Die Clone-Kriege sind noch nicht beendet, und Kunden sind für jedes innovative Feature dankbar. Alteingesessene und neue Softwareschmieden fahren schwerere Geschütze auf. Westwood dürfte mit C&C 3: Tiberian Sun für dieses Jahr den neuen Standard setzen. aber die Konkurrenz schläft nicht und plant schon ihren Gegenangriff.

it Earth 2140 feierte Topware einen grandiosen Einstieg in die Echtzeitstrategie. Hauptgrund dafür war sicher
der phänomenale Preis, denn quaittativ konnte es mit mehreren anderen Genrevertretern nicht ganz
mithalten. Beim nachsten Mal wird
wie immer alles anders. Earth
2150 wandert nur als Vollpreisspiel über den Ladentisch, kann
sich dafür aber sehen lassen. Was
die polnische Softwareschmiede
da bis jetzt schon auf die Beinz
gestellt hat, schlägt jeden Genre-

Jedes Gebäude hat mehrere animierte Suchscheinwerfer, um Feinde in der Nacht zu entdecken. die Story weiß zu überzeugen. Der globale Krieg 2140 Schleuderte die Erde aus ihrer Bahn. Der blaue Planet befindet sich nun auf Kollisionskurs mit der Sonne. Das Ende der menschlichen Rasse steht bevor. Einzige Chance: Eine Evakuierung auf bewohnbare Planeten in anderen Sternensystemen. Leider reichen die Ressourcen der Welt nicht aus, um genügend Raumschiffe für alle Menschen zu bauen. Der nächste Krieg ist vorprogrammiert und mit Sicherheit

vertreter um Längen. Schon allein



Hindernis dar. Vielleicht sollte man das Wasser ableiten?

gewinnt, bleibt am Leben.

Apokalypse
Was an dieser Vorgeschicht
int? Num sie orlandt de

noch gnadenloser. Denn nur wer

Was an dieser Vorgeschichte so toll ist? Nun, sie erlaubt den Desianern, die Ereianisse im Spiel zu erklären. Während der ersten Szenarien gleicht die Erde noch einem fruchtbaren Planeten, Grüne Hügel, kräftige Bäume und ganz gewöhnliches Wetter sind deutlich sichtbar. Dann schmelzen die Eiskappen der Pole ab, im Winter fällt kein Schnee mehr, und der Meeresspiegel steigt dramatisch. Mit der Zeit erhöht sich jedoch die Temperatur so extrem, daß nur noch eine riesige Wüste übrig bleibt. Das Klima wandelt sich. und schreckliche Stürme verwüsten die letzten Wälder. In der nächsten Phase kommt die Erde der Sonne so nahe, daß die erhöh-

te Anziehungskraft die Erdkruste

aufreißt. Vulkane brechen aus. und Lavaseen bilden sich in den niedrigeren Gegenden, Meteoriten schlagen, ohne restlos zu verglühen, auf der Oberfläche ein. Wenn der Spieler bis zu diesem Zeitpunkt seine Raumschiffe noch nicht fertig hat, ist er hoffnungslos verloren. Er befindet sich also ständig im Zwist, wofür er seine Ressourcen nutzen soll: Für den Bau der Raumflotte oder neuer Waffen, um noch mehr Rohstoffe der Gegner zu erbeuten? Wer zu gieria ist, erobert vielleicht die Welt, verliert aber das Leben.

#### Echtes 3D

An der Grafikqualität soll sich zwar noch einiges verbessern, aber auch diese ersten Screenshots sehen bereits imposant aus und zeigen einige Features des Spiels. Das 3D-Terrain läßt sich wie in Populous 3 vom Spieler verändern.



### **655PRUNG**



In der Nacht schalten die Fahrzeuge automatisch die Scheinwerfer ein und tauchen das Gelände in künstliches Licht.

Bagger tragen Berge ab, errichten Wälle um die eigene Basis oder graben Tunnels zum Gegner. Natürlich hat Topware auch an die realistischen Auswirkungen gedacht. Einheiten auf Bergen haben eine höhere Sicht- und Schußweite, indirektes Feuer durch Artillerie ist möglich, Steigungen und Terrain wirken sich auf die Geschwindigkeit der Einheiten aus. Das gab es schon fast alles in Total Annihilation!? In Earth 2150 smelt zudem Wetter eine Rolle. Bei starken Stürmen können Flugzeuge nicht starten, durch Regen entstehen kleine Seen, und Nebel

schränkt die Sicht ein. Zufrieden? Das war erst der Anfang! Besonders überraschende Angriffe auf den Gegner sollte man des Nachts ausführen. Nein, es gibt keine reinen Nachtmissionen, sondern die Sonne geht in regelmäßigen Zeitabschnitten auf und wieder unter. Wer im Spiel genau hinsieht, bemerkt, daß die Schatten wie bei einer Sonnenuhr Langsam wan-

#### Bewegte Bilder

Myth hat eindrucksvoll die Vorteile einer richtigen 3D-Engine in einem Echtzeit-Strategiespiel unter



Einige kleinere Fahrzeuge sind amphibisch. Obwohl das animierte Wasser schon gut aussieht, will Topware diese Grafik überarbeiten.



können es aber nicht mit der Feuerkraft der aroßen Mechs aufnehmen.

Beweis gestellt. Die Engine von Earth 2150 ist ähnlich aufgebaut. Das gesamte Gelände besteht aus Dreiecken, die ein klar erkennbares Relief hilden. Wie in Myth darf der Spieler die Karte nach Wunsch drehen. Dadurch dreht sich der Radar nicht mit, sondern bleibt starr, Die Blickrichtung ist trotzdem offensichtlich, denn der angezeigte Ausschnitt der Karte ist im Radar eingezeichnet. Aus der Vogelgerspektive bildet er ein Rechteck, sobald man aber den Blickwinkel ändert, verwandelt sich die angezeigte Form in ein Parallelogramm der passenden Größe. So sieht der Spieler zwar nicht mehr, was hinter seiner Kamera passiert, Zudem bildet das 3D-Terrain automatisch tote Winkel. Dafür erhöht sich die Sichtweite jedoch beträchtlich. Einheiten direkt vor einem sind wie erwartet optisch größer, Truppenteile in der Nähe des Horizonts wirken kleiner. Wer keinen Blick für eine dreidimensionale Umgebung hat, obwohl es einem die

Grafik von Earth 2150 schon jetzt leicht macht, kann auch ganz auf den Blickwinkel verzichten und nur aus der Standardansicht von oben auf die Karte blicken. Dann sight man aber night soviel? Nun. mit dem stufenlosen Zoom läßt sich dieses Manko leicht ausglei-

#### Virtuelle Schlachtfelder

Earth 2150 hietet noch sehr viel mehr Features, die das Spiel geradezu in ein virtuelles Schlachtfeld verwandeln. An jede noch so geringe Kleinigkeit haben die Desioner gedacht. Obwohl sich die Arbeiten in einer relativ frühen Phase befinden, läßt sich jetzt schon ungefähr die enorme Bedeutung abschätzen, die das Spiel auf das gesamte Genre haben dürfte, Topware kündigte das Wunderwerk bereits für März 1999 an. Bis dahin informieren wir Sie bestens über weitere Besonderheiten dieses hitverdächtigen Projekts.

Alexander Geltenpoth

P133, 16 MB RAM, Win95		
Direct30, DirectSound		
Multiplayer: LAN/TCP/IP	Spractie: deutsch	
T	6 1 :- New 1000	

Rätsel 9

#### Caesar III • Strategie/WiSim

### SPIELERLATEIN

Daß die alten Römer nicht nur vertrocknete Altphilologen und eifrige Geschichtsforscher begeistern können, bewies Impressions spätestens 1995 mit dem zweiten Teil der Caesar-Serie. Mehr als eine halbe Million Käufer ließen sich bislang von diesem Spiel in die Zeit der Centurionen und Legionäre zurückversetzen...

edenkt man die Neuerungen, die das Impressions-Team um David Lester in Caesar III implementiert hat. könnte dieser Titel den Erfolg des Vorgängers möglicherweise noch überflügeln. Beibehalten wurde auch im dritten Teil das SimCityähnliche Aufbau-Prinzip, nach dem Sie allmählich eine prächtige Römerstadt mit (hoffentlich) funktionierender Infrastruktur hochziehen. Anders als bisher steuern Sie die Geschicke Ihrer Proving and Three Stadt sowie die Kämpfe mit Ihren Widersachern jedoch nicht mehr auf drei separaten Screens, sondern sämtliche Aktionen finden in ein und demselben Bildschirm statt. Dies vereinfacht zum einen die Benutzerführung und kommt zum anderen auch der Atmosphäre zugute.

#### Lebendige Römer

Viel belebter als vorher geht es nun in Ihrer Römerstadt zu, und die detailverliebten Animationen der geschäftig umherwuselnden Bürger spiegeln sogar deren Befinden wider: Leiden sie beispielsweise Hunger, kann sich diese Unzufriedenheit auf dem Bildschirm durchaus in einem handfesten Aufruhr entladen! Klicken Sie einen Römer direkt an, sagt er Ihnen sogar, was ihn momentan beschäftigt oder woran es ihm mangelt - es ist also in vielen Fallen gar nicht mehr notig, wichtige Informationen über das (ebenfalls optimierte) Menü abzurufen. Zudem sind Ihre Untertanen in ihren Handlungen viel selbständiger geworden; sie haben gelernt, ihre Aufgaben automatisch auszuführen und dabei sinnvolle Prioritäten



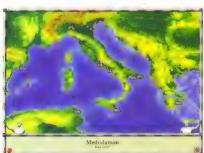
Um Ihre Römer zufriedenzustellen, sorgen Sie nicht nur für Brot und Spiele, sondern auch für militärischen Schutz und Bildung.

zu setzen – Ihnen bielbt also Zeit, sich in aller Ruhe auf das Makromanagement zu konzentrieren und beispielsweise die Wasseroder Nahrungsversorgung zu optimieren. Caesar III bietet Ihnen zwei verschiedene Spielmodi: Entweder entscheiden Sie sich für die Kampagne aus 15 Missionen, die on einem achtteitigen Tutorial

eingeleitet wird, oder Sie gestalten Ihre römische Stadt im "City Construction Kit" völlig frei nach Lust und Laune. In beiden Fällen bleiben Sie jedoch leider völlig auf sich gestellt: Einen Mehrspieler-Modus hat man bei Impressions für Caesar III nämlich nicht vorgesehen.

Herbert Aichinger





Eine Übersichtskarte des Reichs gibt Aufschluß über bereits eroberte Gebiete und Handelsrouten, die von Ihrer Stadt bedient werden.



Subscreens ermöglichen es Ihnen, den Zustand Ihrer Stadt z. B. in Sachen Wasserversorgung oder Kriminalitätsrate zu kontrollieren.

# REIF

they provide his hold become furley.

Denn jetzt kommt die Erweiterung für eines der refolgwicksten Commuter-Spiele aller Zeit:

INNO-1602.-

Neue Inseln, neue Abenteuer Day offizielle Ericeiterungs-Sei

# FÜR

Automat Anno 1602-french. Wer bei m seine Grennen oder die eine beseteßen jet, bremein sie keine Gedanken mehr zu machen. Das brandnene Erretterungs Set bringt Jes, was das Hers eine Abente Pioniers oder Piraten begehrt:

# NEUE

Neuer Stermugierdernde Veraugiens nehr als 10 neuer Abentener für Einzel- und Mehrspieler.

Neue und zeößere Inseln: liber Abb (1) mit Verschiedenen Landschaftstypen.

Der Lahren Gemanisch Je Hire vigene Inschwelt Eberstelltlich beine ab bediesen und his in jede Einsellieit genach ausziell onnickelt für glideneks

Dis Completioner of the state o

rolle Nerzwerkszenneien!

Melis De ails Figuren, nat Schauen, übereitschende Zugeichenere Antons, nave Aste Scoper

# INSELN?



SUNFLOWERS the world of entertainment

Poblished by

ran the state of t





#### Sports TV: Boxing

### RING. FRE!!

Henry Maske hat die Handschuhe an den Nagel gehängt, Graciano Rocchigiani läßt die Fäuste lieber außerhalb des Rings fliegen. Axel Schulz ist von seiner Top-Form genau so weit entfernt wie vom WM-Titel, und vom Nachwuchs fehlt jede Spur. Doch das können Sie als Trainer und Manager in einer Person jetzt ändern...

ahlreiche Sportarten, in erster Linie natürlich Fußball. dienten Softwareschmieden bereits als Vorlage für eine Wirtschafts-Simulation. Silver Style Entertainment, Entwicklerteam von Sports TV: Boxing, betritt mutigen Schrittes Neuland, Boxmanager gab's bislang selten wie ahgebissene Ohrläppchen während eines Kampfes - hier ist der erste. Als Trainer und Manager Ihres eigenen Boxstalls ist Ihr Ziel definiert: Sie wollen Sportgeschichte schreiben und Ihre Schützlinge langsam, aber sicher in der Weltspitze etablieren, um letztendlich den WM-Titel zu gewinnen.

#### Die Qual der Wahl

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen sechs Spielmodi sowie drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Im Spiel-Modus "Star-Manager" nehmen Sie einen Top-Boxer unter Vertrag, der Weg zum Sieges-

lorbeer ist nicht weit. Oder aber Sie fangen ganz bei Null an und schlagen sich mit Ihrem anfangs völlig unbekannten Boxstall bis an die Weltspitze durch. Eine andere Alternative stellt der Adventure-Mode dar, der sich vom zuvor erwähnten Spiel-Modus darin unterscheidet, daß diesmal eine Rahmenhandlung für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Desweiteren gibt es die Möglichkeit, seinen eigenen Boxer mit Hilfe verschiedener Charakterattribute zu kreieren. Nach der Qual der Auswahl aeht die Arbeit erst richtia los. Immobilien verschiedenster Qualität können angemietet und gekauft, der Trainingsplan muß erstellt werden, denn schließlich soll die Form Ihres Schutzlings ja kontinuierlich ansteigen. Arztund Saunagänge müssen koordiniert werden, und auch für die Sicherheit Ihres Boxers sollten Sie ab einem gewissen Bekannt-



In der Trainingshalle wird der Grundstein für einen erfolgreichen Kampf Ihres Schützlings gelegt.



Ein Kampf gegen die Nr. 8 der Welt wäre finanziell sehr lukrativ. aber schaffen Sie das?



Mit Hilfe des Boxeditors weisen Sie Ihrem künftigem Champion alle siegbringenden Attribute zu.

heitsgrad sorgen, Sobald Ihr Schützling in ansprechender Form ist, organisieren Sie einen Kampf gegen einen mehr oder minder starken Konkurrenten. Damit alleine ist Ihr Job aber noch längst nicht getan: Alle Kämpfe können nicht nur in feinster 3D-Grafik bestaunt werden. während des Kampfes können Sie auch Anweisungen in den Ring brüllen, in den Ringpausen Verletzungen versorgen und die Kampfstrategie ändern, nur so kann Ihr Schützling seinem Gegenüber dann so richtig auf die Zwölf kloppen.

#### Punktsieg?

Auf Originalnamen der Boxer muß aus Lizenzgründen verzichtet werden, mit Hilfe des Editors lassen sich Kerle wie Mike Tyron aber korrekt umtaufen. Die intuitive Maussteuerung und die Online-Hilfe ermöglichen selbst Anfängern einen leichten Einstieg, Generell gibt die Beta-Version Anlaß zur Hoffnung: Die 3D-Grafik der Kämpfe überzeugt, das Konzept, dort Action-Elemente einzubinden, geht auf. Von uns aus darf Sports TV: Boxing im Herbst das angestaubte Genre gern wachprügeln,

Christian Bigge



Während des Kampfes können Sie Ihrem Boxer Anweisungen zurufen.

Pentium 90, 16 MB RAM, Win95

Technol Direct3D, DirectDraw, DirectSound

uttiplayer, 4 Sp. an einem PC

deutsch Silver Style Entertainment Forteen Oktober 1998

Action | Rätsel Strategie

Wirtschaft



DANGEROUS

FAST PACED

REMORSELESS



# METRO-POLICE

THE FUTURE'S DARK SHADOW

NHL 99 • Sportspiel

## ALLE JAHRE WIEDER...

...kommt Freude auf. Mit schöner Regelmäßigkeit läutet EA Sports im Oktober mit dem neuesten Sproß der NHL-Familie die Sportspiel-Festwochen ein. Auch in diesem Jahr werden wir nicht enttäuscht. Die Kanadier kündigen für NHL 99 schnellere Spiele, härtere Schüsse und schlauere Mitspieler an.

m Vergleich zu den beiden Vorjahren sind diesmal die wenigjahren sind diesmal die wenigseige-Simulation gleich auf den 
ersten Blick zu erkennen, sondern 
offenbaren sich erst nach ein paar 
Spielminuten. Das gilt natürlich 
nicht für die Menüs, die augenscheinlich komplett neu gestaltet 
wurden. Das aufgeräumte Hauptmenül mit lediglich acht Schaltflächen wuist bereits auf die erste

Neuerung hin: Eine "Coaching Drill"-Funktion fällt ins Auge, die in bewährter Zusammenarbeit mit Marc Crawford entstand, seines Zerchens Trainer der Colorado Avalanche und Stanley Cup-Sieger 1996. Dahinter verbirgt sich eine Art taktischer Übungsmodus, der es erlaubt, sämtliche Spielzüge im voraus einzuüben und die läuferischen Qualitäten der Kufenkünst-





Hmm, leere Ränge und nur zwei Spieler plus Torwart zu sehen? Ah. der Drill-Modus, wo Sie Spielsituationen beliebig nachstellen können!

Eins-gegen-Eins spielen wollen oder das Passen hinter den Toren zu perfektionieren versuchen, hier können Sie das tun - und zwar so-Janne Sie Lust dazu haben. Mit den Coaching Drills steht erstmals ein Menüpunkt zur Verfügung, der sowahl fortgeschrittenen Cracks den Weg zur Perfektion ebnet, als auch Anfängern die ersten Schritte auf dem glatten Parkett erleichtert. Überhaupt wurde in diesem Jahr den NHL-Einsteigern besonders gedacht. Den klassischen Schwierigkeitsgraden Rookie, Profi und Allstar fligte EA Sports

einen Easy-Modus hinzu, der in Kiirze schnelle Tore, sichere Pässe und harte Checks erlaubt. Damit auch Mehrspieler-Matches unterschiedlich starker Partner spielerisch reizvoll bleiben, integrierte man zusätzlich eine Handicap-Option, mit deren Hilfe sich die Spielstärke angleichen läßt.

#### If it's in the game...

Einmal gefangen im Options-Urwald, werden Sie nach und nach auf weitere Detailverbesserungen stoßen, Gleich 27 originalgetreue NHI-Teams warten auf Jhre

geübte Führungshand, natürlich ist auch die neu gebildete Mannschaft der Nashville Predators dabei - mitsamt Stadion übrigens, denn EA Sports renderte so ganz nebenbei die volle Anzahl

entsprechen dem aktuellen Stand, der his zur fertigen Verkaufsversion auch stets weiter aktualisiert wird. Wußten Sie ührigens schon. daß Goalie John Vanbiesbrouck inzwischen Florida den Rücken gekehrt und bei den Philadelphia Flyers angeheuert hat? Auch die internationalen Teams wurden aufgestockt und spielen nun auch in den größeren europäischen Stadien und mit modifizierter Icing-Regel, 18 Nationalteams können Sie übernehmen, die sich wie gewohnt aus den NHL-Spielern und Phantasiegestalten zusammensetzen. Mit allen Mannschaften lassen sich beliebige Turniere und Freundschaftsspiele organisieren, die NHL-Teams tummein sich zudem bei Playoffs, Penalty-Shootouts oder Meisterschaften. Im Auswahlbildschirm für die Strategie lassen sich vier neue Varianten ausmachen, auch hier hinterließ Marc Crawford seine kundige Handschrift, Während des Spiels brauchen Sie nicht mehr in ein Menü zu wechseln, um Ihre Taktiken dem Spielgeschehen anzupassen, die lassen sich ohne Verzögerung auch durch einen Druck auf den richtigen Joypad-Knopf oder einen Hotkey wechseln. Wenn Sie von dem ganzen Taktikkram sowieso nichts wissen wollen, macht das auch nichts. Eine Automatikfunktion regelt das schon für Sie und paßt Aufstellungen, Laufwege und Positionen Ihrer Teamgenossen völtig eigenständig der Situation auf dem Eis an - schließlich ist NHL doch ein Actionspiel, oder?

der Original-Arenen, Alle Kader



Scheinbar unbeteiligt blickt Colorados Kamensky ins Leere. Dabei hat er soeben den Center der Boston Bruins voll auflaufen lassen.



Die Zuschauer: diesmal abwechslungsreich gestaltet, aber leider flach wie Pfannkuchen.



Im Spielereditor verteilen Sie eine limitierte Anzahl von Eigenschaftspunkten auf Ihren neuen Star, dessen Erscheinungsbild sich dann komplett verändert.



Italien gegen Deutschland ist nur auf grünem Rasen ein Klassiker. Das 13: O auf dem Eis deutet auf einen Klassenunterschied hin. Wenn dem mal so wäre!

#### Wo laufen sie denn?

Aber sicher ist es das, und es ist im Vergleich zur Vorjahresausgabe noch schneller geworden. In erster Linie liegt das an der verbesserten KI der Mitspieler. Diese halten ihre Positionen jetzt konsequenter, rennen nicht mehr blind in Abseitspositionen und stoppen gar an den diversen Drittellinien ab, wenn Sie einen Paß mal einen Tick zu spät gespielt haben sollten. Das

hat zur Folge, daß die Anzahl der Spielunterbrechungen deutlich reduziert werden konnte, der Spielfluß wird seltener unterbrochen. Doch keine Sorge, völlig ohne Ihre Hilfe geht's nun doch nicht auf dem blanken Eis, Ihre Computer-Teammates sind schließlich auch nur Menschen! Außerdem gibt's da ia auch noch die gegnerische Mannschaft - und die hat was dagegen, wenn Sie so locker-flockig











Pierre Turgeon hat sich in der Mitte durchgetankt und feuert sofort auf den Kasten von Chris Osgood. Doch der Keeper der Red Wings verfügt über exzellente Reflexel Mit einem Hechtsprung wirft er sich ins bedrohte Eck und wehrt die Scheibe nach vonre ab. Gefährlich!

Herr Beaujean, Center der deutschen Nationalmannschaft (!), schlenzt auf das italienische Tor, was den indisponierten Keeper bereits vor Probleme stellt. Beaujean angelt sich den Abpraller, zieht sofort auf die kurze Ecke ab und – trifft nur den Pfosten. Mies!

vor sich hinpassen. Also werkelte EA Sports auch an deren Zusammenspiel, sorgte für härtere und spektakulärere Checks, die eigens mit Stuntmen eingespielt wurden. und verpaßte auch diesen Schlägerschwingern eine saftige Portion Intelligenz. So unterscheiden sich jetzt die einzelnen Akteure deutlicher in ihren Fähiokeiten. Bessere Torhüter wie "Dominator" Dominik Hasek beherrschen mehr Paraden, lassen weniger Schüsse abprallen und sind sicherer im Paßspiel, Puckkünstler wie Pavel Bure oder Jaromir Jagr laufen sich effizienter frei, verfügen über einen härteren Schuß und weichen allzu ungestümen Körperattacken öfter mal aus. Die zusätzlichen Animationen für soviel Körperbeherrschung wurden wieder mit dem Motion Capturing-Verfahren realisiert. EA Sports filmte dazu erstmals in der Eishalle und verpflichtete die NHL-Stars John Vanbiesbrouck, Mike Sittinger (beide Philadelphia Flyers), Markus Naslund, Mattias Ohlund und Donald Brashear (alle Vancouver Canucks) für die Aufnahmen. Die zusätzlichen Animationen dienen nicht nur der optischen Kosmetik, sondern werten NHL 99 vor allem spielerisch auf. Der Stockradius hat sich z. B. deutlich vergrößert, wild um sich fuchtelnd

angeln sich die Akteure jede Scheibe, die in der näheren Umgebung vorbeizuflutschen droht. Um die Agilität der Spieler zu erhöhen, verfügen jetzt auch die nicht von Ihnen gesteuerten Cracks über Sprintfähigkeiten. Was das bei einem schnellen Könner des Gegners bedeutet, Können Sie sich wohl vorstellen. Wohl dem, der dann über eine Absicherung in der Defensive verfügt!

#### Den kenn' ich doch!

Immer wieder zum Erlebnis gerät der erste Blick auf die Spielgrafik einer neuen NHL-Generation. NHL 99 macht da keine Ausnahme, die gesamte Präsentation wurde erneut aufgebohrt. 200 Topspieler besitzen nun ihre originalen Konterfeis, die Mimik wurde zum Teil sogar animiert. Selbst bei Standbildern im Replay-Modus blinzeln Ihnen die Eishockev-Stars zu. Ver-

blüffend! Die Zuschauer in den Stadien bestehen endlich nicht mehr aus Pixelbrei, sondern aus sehr differenzierten, aber flachen Bitmaps, die bei genauerem Hinschauen wie aufgestellte Pappkameraden wirken. Naja, besser als nichts! Dafür werden die Spieler auf der Ersatzbank jetzt auch als Polygonobjekte dargestellt, und die Reflexionen der Akteure auf dem Eis gerieten detaillierter. Ein



#### DIE NEUEN MENÜS

Schneller werden soll nicht nur das Hockeyspiel selbst. Durch eine überarbeitete Menüführung will EA Sports auch der Dugang zum Glatteis beschleunigen. Also wurden sämtliche Schaltflächen runderneuert, Funktionen ergänzt und die Anzahl der notwendigen Mausklicks auf ein Minimum beschränkt. Einen liherblick können Sie sich anhand der Bilder verschaffen.

Das Hauptmenü wurde stark vereinfacht. Mit den Schaltflächen auf der linken Sette gelangen Sie direkt in die einzelnen Spielmodi, die denach eigenständig konfiguriert werden. Auf der rechten Seite finden sich NHL-Sonderfunktionen, etwa für das Penalty-Shootout oder die Einrichtung einer Ontine-Liga. Vällig neu sind die "Coaching Drills", ein taktischer Übungsmodus. Mier können spezielle Spielsituationen trainiert werden.



Das Menü der Spieloptionen können Sie von jedem Spielmodus-Bildschirm aus erreichen. Über Schieberegier oder simple Ein/Aus-Knöpfe regein Sie hier, wie sich ihnen die Spielgrafik technisch präsentieten soll, was sich natürlich an Ihrer Hardware orientiert. In etwa ab einem Pz-200-System samt Voodoo-Karte dürften alle Detrüls ohne Tempoverlust darsteilbar sein. Erstmals kann auch die Spielauflösung verändert werden.



Gerade Anjänger werden diese Neuhelt zu schätzen wissen. Hinter den Coaching Drills verbirgt sich ein Übungs-Modus, der es Ihnen erlaubt, bestimmte Spleisituationen immer wieder zu trainieren. Sie wollen Mann gegen Mann antreten oder das Powerplay verbessern? Kein Problem! Der neue Menlipunkt wurde unter mößeblicher Mithilfe von Marc Tawford, Trüner der Colorydo Avalanche, entwicket.



In den einzelnen Setup-Bildschirmen der Spielmodi werden sämtliche Einstellungen getätigt. Teamauswahl, Kadeveränderungen, Regel- oder Optionswechsel. Statistiken und Schwierigkeitsgraf – alles kann hier verändert werden. Einfach und ebenfalls neu: Die beiden Pfeile links und rechts am unteren Bildschirmrand führen Sie beauem ins vorheriea oder nächste Menü.



Der letzte Bildschirm, den Sie durchlaufen, bevor es zum Spiel geht, ist nach wie vor das Gontroller-Menü. NHL 99 unterstützt natürlich neben der Tastatur die allermeisten Joysticks, am besten spielt es sich aber mit einem Gamepad. Zwei Tasten für Paß- und Schußfunktionen reichen aus, vier Knöpfe sind besser. Neu ist die Schlößfunktion: Schließen Sie den Riegel, spielen Sie nicht die gesamte Mannschaft, sondern nur einen Spieler aus Ihrem Team.



#### INTERVIEW MIT KEN SAYLER, PRODUZENT VON NHL 99

PCACTON Aus wie vielen Personen setzt sich das Entwicklungsteam von NHL 99 zusammen? Seid Ihr alle Hockey-Fans?

Ken Sayler: Unser Team besteht aus rund 20 Leuten. die sich nur um die NHL-Serie kümmern, von anderen EA Sports-Teams stoßen zeitweise Personen zu uns. Natürlich sind wir alle fanatische Hockey-Enthusiasten. Während der Wintermonate spielen wir ungefähr zwei Nächte pro Woche am PC gegeneinander. Du kannst mir glauben, es ist nicht leicht, hier zu aewinnen.

PCATTON Welche neuen Features würdest Du bei NHL 99 besonders hervorheben?

Ken Sayler: Zunächst das komplett überarbeitete KI-Modell, dann die härteren Checks und Schüsse, den

Trainings-Modus für Taktiken von Marc Crawford und schließlich die Berücksichtigung der Neueinsteiger durch das Handicap-Modell und den Anfänger-Modus, Die KI der computergesteuerten Mannschaften ist deutlich verbessert worden, die Teams fahren sehr gute Konter, decken die neutrale Zone konsequenter ab und nutzen im Angriffsdrittel auch die Zone hinter dem Tor aus. Nachdem wir viele Zuschriften zur 98er-Version von NHL Hockey ausgewertet haben, fiel uns auf, daß gerade für Neueinsteiger das Spiel wohl zu schwer geraten war. Also haben wir bei NHL 99 den neuen Anfänger-Modus eingebaut, der das Passen, Checken und Toreschießen erleichtert. Unser Ziel ist es, NHL 99 für jeden perfekt spielbar zu machen - und so herausfordernd wie möglich.

PCACTION Ihr habt emeut mit Marc Crawford, dem Trainer der Colorado Avalanche, zusammengearbeitet. Worin bestand seine Aufgabe?



Ken Savler: Marc hat NHL 98 wirklich intensiv gespielt. Er half uns, das taktische Verhalten der Computerspieler zu verbessern und die neue Loaik dann einzubauen. Vier neue Taktiken haben wir in NHI 99 eingebaut. Marc arbeitete mit uns auch an der Planung des Auto-Coaching-Systems, das jetzt wirklich hervorragend funktioniert.

PCATION Im letzten Jahr habt Ihr zum ersten Mal eine Mehrspieler-Unterstützung für das Internet eingebaut. Ist das Netz schnell genug für NHL 99?

Ken Sayler: NHL 99 wird Multiplayer-Spiele über das Internet zulassen, theoretisch sogar mit bis zu zwölf Spielern an zwei Rechnern, Wir müssen dazu die oftmals auftretenden Verzögerungen bei der Datenübertragung austricksen. Es funktioniert, aber zu schnell wird das Netz für uns wohl nie werden

PC Hast Du selbst ein Lieblingsteam oder einen Lieblingsspieler, und hat das irgendeinen Einfluß auf das Spiel?

Ken Sayler: Hier in Vancouver mußt Du selbstverständlich die Canucks unterstützen. Da sich aber unser Team aus Leuten aus der ganzen Welt zusammensetzt, gibt es im Haus schon einige Rivalitäten. Bei den Spietern haben wir besonders diejenigen zu schätzen gelernt, die immer wieder eng mit uns zusammenarbeiten. Das sind wirklich tolle Jungs. und wir haben immer viel Soaß zusammen. Aber natürlich haben persönliche Vorlieben überhaupt keinen Einfluß auf die Bewertungen der Spieler und Teams in NHL Hockey.

PC Vielen Dank für das Interview!



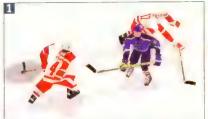






Na bitte, es funktioniert doch! Mike Sillinger läuft nach einem blitzsauberen Konterpaß alleine auf Mike Dunham, den Torhüter der Nashville Predators, zu. Kurz vor dem Tor zieht Sillinger aus vollem Lauf scharf nach links. Dunham, der die kurze Ecke natürlich sichern muß, reagiert eine Sekunde zu spät. Ehe der Goalie in die lange Ecke hechten kann, hat der Center der Phillies schon abgeschlossen und dreht jubelnd ab.

intensiverer Blick offenbart sogar mehrfarbige Spiegelbilder, das Eis "blendet" Sie trotzdem nicht. Im Spiel fällt zunächst das veränderte Puckverhalten auf. Die Hartgummischeibe scheint mehr Eigenleben zu besitzen, kann jetzt über das Eis kullern, gleiten und hüpfen, und die Flugbahn variiert häufiger in der Höhe als noch bei der letzten Version. Der Grund dafür ist ein neu erarbeitetes Physikmodell für das Puckverhalten, wobei auch auf die Berechnung richtiger Abprallwinkel viel Zeit verwendet wurde, was Sie besonders beim Torwartspiel bemerken werden. Gerade bei schwächeren Goalies kommt die schwarze Scheibe nach harten Schüssen häufiger völlig unbewacht im Torraum zum Erliegen, was die Chance auf Abstaubertore vergrößert. Aber Vorsicht: Steht bei einem Tor einer Ihrer Spieler im Hoheitsgebiet der Maskenmänner, wartet NHL 99 mit Videoheweisen auf. Während Thre Mannschaft schon in Jubelarien ausbricht, flitzt der Schiedsrichter an die Mittellinie. Oft werden dann









Die Scheibe scheint an Krupp vorbeizuflitzen, doch artistisch angelt sie sich der Deutsche doch noch. Geoff Courtnall zieht mit dem Schläger durch und trifft die Beine des Red Wings. Wie vom Blitz getroffen knallt Krupp aufs Eis. Ja, das Leben in der NHL ist hart...

Replays aus verschiedenen Perspektiven eingespielt, erst danach fällt die endgültige Entscheidung, ob Tor oder nicht Tor, was nicht selten für lange Gesichter sorgt, Torsch(l)ußpanik

Wie oft Sie in Torjubel ausbrechen können, hängt bei NHL 99 in erster Linie von der Wahl des Schwierigkeitsgrades ab. Profis feiern im neuen Anfänger-Modus im Sekundentakt, nicht jedoch auf der Allstar-Stufe. Das klassische Erfolgsrezept, bei dem Sie mit einem Spieler den Torhüter austanzen, indem Sie im letzten Moment die Laufrichtung wechseln und den Puck in die kurze Ecke schlenzen, funktioniert noch, aber diesmal wesentlich seltener. NHL 99 verlangt mehr von Ihnen: Gut getimtes Paßspiel, gefolgt von einem schnellen Schuß, ist das sicherste Rezept zum Torerfolg, die spielerische Komponente wurde aufgewertet. Einen Hotspot, von dem Tore wie am Fließband gelingen, haben wir hisher nicht entdecken können - zum Glück! Schlagschüsse von der blauen Linie zischen häufiger am Gehäuse vorbei, sind aber stets gefährlich, wenn sie gezielt Richtung Tor abgefeuert werden Fin neuer Schußstärke-Balken erscheint unter Ihrem Spieler, wenn Sie die Schußtaste gedrückt

halten. Dort bauen sich zunächst grüne, dann rote Balken auf, ein optimaler Knaller gelingt genau am Farbwechselpunkt. Für Anfänger leistet die Schußhilfe segensreiche Dienste. Profispieler beherrschen das richtige Timing sowieso und werden das Gimmick wahrscheinlich bald abschalten.

#### Gib dem Affen Zucker

Im Veraleich zur Vorversion zeigt sich NHL 99 nicht wesentlich hardwarehungriger. Im Software-Modus lief unsere noch nicht geschwindigkeitsoptimierte Alphaversion auf einem P200-System flüssig, wenn auch mit einigen abgeschalteten Grafikdetails, Allerdings wollte EA Sports auch den Besitzern leistungsstärkerer Systeme etwas hieten und entschied sich für ein nach oben offenes Anforderungsmodell, damit Sie neue optische Schmankerl, wie etwa aufstiebende Eiswolken bei schnellen Richtungswechseln der Kufenflitzer, auch genießen können. Sämtliche 3D-Karten werden über die Schnittstelle Direct3D angesprochen, optimale Leistung versprechen wie so oft 3Dfx-Systeme. Mit einer Voodoo'-Karte können Sie die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte bei 16 Bit Farblast aufbohren, zwei kombinierte Edelkarten sollen sogar 1.024x768 Bild-





Ein schneller Querpaß auf den mitgelaufenen Steve Yzerman hebt die dezimierte Abwehr der St. Louis Blues aus den Angeln. "Steve Y" feuert sofort aus vollem Lauf, da kann Goalie Grant Fuhr nur noch hinterherschauen. Der mitgelaufene Kozlov braucht nicht mehr einzugreifen.

punkte zulassen, was bei unserer Version aber noch nicht funktionierte, Generell gilt: Je besser Ihr System ausgestattet ist, desto mehr Grafikpracht bekommen Sie auch geboten. Bleibt noch der grantige Hinweis darauf, daß es auch diesmal keine mehrsprachige Version vom Sportspiel-Krösus geben wird. Dem Motto "Mann spricht Deutsch" bleibt EA treu. verspricht aber größere Sorgfalt bei der Aufnahme der Kommentar-

Samples, Erstmals dürfen sich auch germanische Joypad-Helden während der Matches auf einen Dialog zweier Sprecher freuen, bleibt abzuwarten, was dort auf Sie zukommt. Wenn im Oktober die neue NHL-Saison gerade mal ein paar Tage alt ist, sollten Sie bereits auf dem heimischen Monitor kräftig mitmischen können und damit bis zum nächsten Jahr zunächst zufriedengestellt sein.

Christian Bigge

#### >> Entwarnung! Jeder, der glaubte, NHL 98 ließe kaum

Action iii

#### KOMMENTAR

mehr Spielraum für Verbesserung, darf aufatmen. Same procedure as last year, Miss Sophie? Same procedure as every year, James! Schon die erste spielbare Alphaversion räumte viele Zweifel aus, die Referenz der Sportspiele dürfte einmal mehr in der Lage sein, sich selbst zu übertreffen. Mehr und sinnvolle Animationen. noch spektakulärere Grafik, Schußbalken, Auto-Coaching, bessere Torhüter und intelligentere Mitspieler, die brav an den Linien auf den ankommenden Paß warten - Spielerherz, was willst Du mehr? Anlaß zu Kritik gab's trotzdem. So stürzte NHL 99 z. B. auf mehreren Systemen bei dem Versuch ab, die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte zu schalten, und die Computer-Torhüter hielten den Puck oft unötigerweise fest, bis der Schiedsrichter zum Bully pfiff. Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend, etwas Zeit bis zur Verkaufsversion bleibt noch. PC-Hockey wird von NHL 99 mit Sicherheit nicht neu erfunden, die Vorfreude auf die fertige Version im Oktober indes ist geweckt. <<

P200, 16 MB RAM, Win95

Ratsel

DirectDraw, Direct3D, Glide, DirectSound, CD-Audio, DolbyS.

Multiplayer: 8 Sp./PC, 12 Sp. LAN, TCP/IP, Mod. Sporter: deutsch

Oktober 1998 FA Sports

☐ Wirtschaft ■ 57

#### Carmageddon 2 • Action-Rennspiel

### FAHR ZUR H

Es gibt Menschen, die es einem vermutlich nicht einmal übel nehmen, wenn man sie als "ein bißchen verrückt" bezeichnet. Zutreffen könnte das für die Angestellten der Spieleschmiede Stainless Software. Anders ausgedrückt: Was soll ein Außenstehender von einer Horde lebenslustiger Engländer halten, die nahe ihrem künftigen Firmensitz – nur so zum Spaß – eine Rennstrecke bauen will?



# ÖLLE

» Grafik, Sound und Hintergrundstory sind zweitrangig. Was zählt, ist Gameplay « Mat Sullivan, Chef-Designer



lautert Chef-Designer Mat Sullivan. "Carma 2 besitzt u. a. neue Effekte wie Licht und Schatten, die in Echtzeit berechnet werden." Eine Ver-

besserung der Optik war dringend nötig: Der Vorgänger hatte viel Kritik eingesteckt, weil er technisch nicht zeitgemäß erschien. Carmageddon 2 sieht bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln bei 16 Millionen Farben erheblich besser aus - wenngleich die aus Polygonen bestehenden Zombies etwas grobschlächtig und kantig sind und die Darstellung der 3D-Welt im Vergleich mit hochklassigen Rennspielen leicht steril wirkt. Das iedoch muß letztendlich nicht den Spielspaß ausbremsen. Die wilde Raserei à la Stainless hat andere Stärken, getreu der Sullivan'schen Marschroute "Game-

play ist alles". Erneut kann der rupelhafte Autofahrer die eigentliche Strecke verlassen, er muß nur irgendwann die wichtigen Kontrollpunkte passieren, "Wer will, kommt auf jedes Hausdach," Bei der wilden Jagd mit zahlreichen neuen, teilweise abenteuerlichen Vehikeln (z. B. Gabelstapler. Flugzeug ohne Tragflächen, Dragster, Bagger, Mähdrescher) rammt der Höllenfahrer einfach alles, was ihm im Weg ist. Das sind z. B. Ampeln, Mülleimer oder ganze Kioske, Jedes der über 100 Einzelobiekte soll der Raser auf diese Weise zertrummern können.





Die "Blut-Version" von Carmageddon 2 wird in Deutschland nicht erscheinen. Ob die Macher statt dessen Zombies wie auf unserem Screenshot oder Aliens ins Spiel integrieren, ist noch offen.

Jeder der 40 Wagen in Carmageddan 2 besteht ous bis zu 20 Teilen (
gewährleisten die Macher ein voolistischen Vernatten bei Unfallen. To
men sich.



#### Wer ist Cara Loft?

An der ohnehin auten Fahrohysik des ersten Teils haben die Macher ebenso gewerkelt wie an der Intelligenz der Computergegner und an den Extras. Die Wagen können Minen legen, geöffnete Türen als Rammfläche nutzen oder gegnerische PS-Flundern mit Benzin eindecken und in Brand setzen, Besonders spektakuläre Aktionen darf der Spieler in Zeitlupe begutachten und als Film speichern. Die komplett neu gestalteten Szenarien sollen mit viel Leben erfüllt sein. Auf dem Flughafen z. B. starten und landen Maschinen, und es tingelt ei-



Wer in Gebäude will, kann z. B. mit Gewalt durch ein Panoramafenster brechen.

ne Magnetschwebebahn umher. Ein olympisches Skigebiet erlaubt Ausflüge auf eine Bobbahn und eine Sprungschanze. Außerdem schleichen durch die Straßen "zivile" Autos, deren Fahrer sich artig an die Verkehrsregeln halten.



Falls in der deutschen Version Tiere vorkommen, würden diese ebenfalls als "Untote" gestaltet.

Angesichts des schrägen und schwarzen Humors der Engländen braucht sich niemand zu wundern, wenn ihm plötzlich eine gewisse Cara Loft vor den Kühlergrill tappt. Die massive Mehrspieler-Unterstützung und Wetterein-



Wie diese Laterne kann fast jedes Objekt in der 3D-Welt zerstört werden.

flüsse sollen das Spiel für Breitreifenfetischisten mit Hang zur Action richtig rund machen. Ob ein Editor mitgeliefert wird oder aus dem Internet heruntergeladen werden kann, ist noch offen.

Harald Fränkel

#### RENNFAHRER MIT NEBENJOB

Die Konzeptphase eingerechnet, arbeiten 24 Angestellte der Firma Stainless Software seit eineinhalb Jahren an Carmageddon 2. Wir sprachen mit dem Mann, der dabei die Fäden in der Hand hatte: Chief-Knivickler Mat Sullivan.



PCACTION Eine Neuerung von Carmageddon 2 wird sein, daß der Spieler während der Rennen Jobs erledigen muß oder kann. Nennst Du uns dafür ein Beispiel?

Mat Sullivan: Klar. Wir wollten den Einzelspieler-Modus abwechslungsreicher machen, deshalb wird es einfache Missionen geben. Im Flugzeugträger-Level z. B. muß der Kapitän gefunden und getötet werden. Außerdem soll der Spieler den Maschinenraum suchen und zerstören,

#### PCACTOR Denkst Du denn, daß Gewalt in einem Computerspiel nötig ist, damit es unterhaltsam wird?

Mat Sullivan: Nein, natürlich nicht. Bei Carmageddon kam das so: Wir wollten ein Rennspiel machen und haben uns gefragt, was wir immer schon gerne in einem solchen Titel gehabt hätten. Nun, wir wollten auch mal den Mann mit der Zielflägge umfahren, uns abseits der Strecke bewegen und Unfalle provozieren können. So kam Gewalt ins Spiel. Wir wollten aber nicht das Hauptaugenmerk auf die Brutalität lenken, sondern Spaß liefern. Viele, die Carmageddon kritiseireten, haben es gar nicht gespielt. Sie mochten nur die Idee nicht...

#### PCACTION Was kommt von Euch in Zukunft?

Mat Sullivan: Es wird sicher Carmageddon 3 geben, in das wir alle Ideen packen, die wir nicht mehr in Carmageddon 2 unterbringen. Vorher wollen wir etwas ganz anderes machen: Arena A.D., ein Prügelspiel.



Mat Sullivan, Chef-Designer von Carmageddon 2, arbeitete auch schon für die Firma Bullfrog.



Der Spieler kann seine Gegner ausschalten, Indem er versucht, sie bei bewußt provozierten Unfällen zu zerstören.



Eines von rund 20 neuen Extras: Mit dem "Repulsificator" können gegnerische Wagen Hunderte von Metern durch die Luft geschleudert werden. Das verursacht erhebliche Schäden.

Mind. P166 oder P133 mit 3D-Karte

Rätsel 8

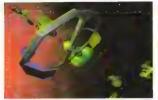
DDraw, D3D, Glide, Power SGL, RRedline, Force Feedback

Motorloger 8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/seriel Southern deutsc

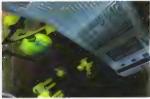
Stainless Software

Strategie III

☐ Wirtschaft ■



Findrucksvolle Besiedelung: Auf das Design der vielen Raumstationen wurde besonders geachtet.



Genre-Innovation: Erstmals findet in einem Weltraum-Shooter ein virtuelles Cockpit Verwendung.

Die deutsche Entwicklergruppe Egosoft schickt sich an, im anglo-amerikanischen Genre der Space-Operas für frischen Wind zu sorgen. Hinter dem Kürzel X verbirgt sich eine epische Raumfahrt-Saga mit Handels-. Strategie- und Action-Bestandteilen und ein sehr ambitioniertes Proiekt.

X - Beyond the Frontier • SciFiAction/WiSim

### AMBITIONEN

ach Massive (Schleichfahrt) verbundene Missionen sind "linear" ist Egosoft das zweite deutsche Team, das sich an die Inszenierung eines Epos' à la Privateer und Flite heranwagt - wie sich herausstellt, ein langgehegter Wunsch der dreiköpfigen Truppe aus Herzogenrath, "Wir basteln schon SEHR lange an einer Space-Simulation, Das Genre zu definieren ist dabei immer ein Problem. Der Vergleich mit Elite ist sicher naheliegend, aber man kann X nur schwer mit einem dieser Spiele veraleichen. Ein sehr wichtiges Element von X ist z. B. auch das Aufbauen von eigenen Fabriken. Da könnte man eher mit anderen "Aufbau"-Spielen Vergleiche ziehen. Snäter dann das Management der Fabriken usw. usw. Die Grundidee ist es, dem Spieler so viele Freiheiten wie möglich zu geben", äußert sich Designer Bernd Lehahn gegenüber PC Action. Schon in der Designphase müssen bei einer so komplexen Genre-Mischform die richtigen Weichen gestellt werden. Denn ein zu "offenes" Konzent kann den Spieler auf sich alleine gestellt lassen, der dann ohne rechtes Ziel durch das digitale Universum schippert, Bernd Lehahn: "X hat zwar eine Hintergrundgeschichte, und einige damit

angeordnet, aber man wird in X nie gezwungen, diesen Missionen zu folgen. Der Spieler bestimmt selbst, welches Element im Vordergrund steht. Greift er Frachter an und beschließt, sein Glück mit dem Ausrauben fremder Schiffe zu machen, dann wird die Action im Vordergrund stehen."

#### Technische Highlights

Neben dem Story-Gerüst und dem Gameplay-Konzept ist die audiovisuelle und technische Umsetzung eine der Schlusselaufgaben. Hier holt Egosoft zum großen Schlag aus, denn die eigenentwickelte 30-Engine und der "Look" des X-Universums läßt so manchen Weltraum-Shooter blaß aussehen. "Wenn man in X eine Fabrik im Weltraum anfliegt, dann ist das nicht nur irgend ein Klotz, sondern wir müssen dem Snieler klarmachen, was diese Fabrik herstellt. und daß Frachtschiffe in dieser Fabrik landen, die Produkte kaufen und wieder zu anderen Fabriken zur Weiterverarbeitung bringen. Deshalb haben wir bei jeder Fabrik und bei jeder Raumstation immer auch überlegen müssen: "Was muß alles in dieses Ding reinpassen und wie könnte es da drin aussehen". so Lehahn. Das Ergebnis ist überzeugend. Gerade wenn sich viele große Raumstationen und Schiffe auf dem Monitor befinden, ist die Optik atemberaubend realistisch, Besonders wenn der Spieler in seinem Raumschiffcockpit sitzt und so eine Szene per Coolie-Hat in Augenschein nimmt. Egosoft spendiert den Raumschiffen nämlich ein virtuelles Cockpit, einen drehund schwenkbaren Ausblick aus

solcher Karten ist ein Nebeneffekt der Technik, die Egosoft AQC nennt. Durch sie wird die Grafikausgabe dynamisch der Rechnergeschwindigkeit und den Möglichkeiten der Karten angepaßt. Ist die Framerate zum Beispiel sehr hoch, werden weitere Details zugeschaltet. Eine Technologie, die auch der optimalen Ausnutzung modernster 30-Karten dient.

dem Pilotensessel. Wie es zu dieser Genre-Innovation kam, erklärt Lehahn so: Das war eine richtige Evolution, Am Anfang gab es da ein häßliches 2D-Cockpit, und ie besser die 3D-Möglichkeiten wurden, desto konsequenter haben wir versucht, diese zu nutzen." Gerade die rasante Entwicklung auf dem 3D-Chip-Markt hat Egosoft immer wieder Impulse gegeben.

Trotzdem versucht X, alle 3D-Kar-

ten zu unterstützen. Zwar benutzt die Grafik-Engine ausschließlich

Direct3D, das aber für viele Karten

direkt optimiert wird. Bei älteren

Chipsätzen (S3 Virge, Matrox Mystique) muß dann auf einige Fea-

tures oder hohe Auflösungen verzichtet werden. Die Unterstützung

Christian Miller



Volltreffer! Die Explosionen erstrahlen mit Transparenzeffekten und 16 Bit-Farbtiefe, bevor sie in einem schwachen Glimmen vergehen.

P100, 16 MB RAM, Wint	95	
Technik Direct 3D, D3DSound, A	Aureal 3D, FFback	
Multiplayer Noch nicht bekannt	Sprace, deutsch	
Hersteller Eqosoft/Funsoft	Endent: 4. Quart	
Class Control of	Ed Continue	This should be a



Wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei im neuen "Hot Pursuit-Mode" versprechen besonders spaßig zu werden.



Leise rieselt der Schnee, eilig fährt das Coupé. Wind und Wetter spielen bei NFS3 eine wichtige Rolle.

The Need For Speed 3: Hot Pursuit • Rennspiel

# RAUBER& GENDARM

Rennsüchtige Computerspieler horchen sofort auf, wenn der Name Need for Speed fällt. Nach dem etwas enttäuschenden zweiten Teil der Serie gelobt Electronic Arts Besserung: Beim Nachfolger kommen auch frenetische Anhänger der Straßenverkehrsordnung auf ihre Kosten, weil sie sich auf die Seite des Gesetzes schlagen dürfen. Teil drei

achdem Electronic Arts den dritten Teil seiner erfolgreichen Action-Rennserie für die PlayStation bereits vor geraumer Zeit veröffentlicht hat, dürfen demnachst auch die PC-Spieler mit den Konsoleros gleichziehen. Oder besser ausgedrückt: zum Überholen ansetzen. Denn laut Hersteller handelt es sich keinesfalls bloß um eine Umsetzung, sondern um eine erheblich aufgebohrte Variante, Lediglich einige wenige Programmroutinen und das Spielprinzip sind gleichgeblieben. Nach wie vor dürfen Sie mit sündhaft teuren Traumwagen die Straßen unsicher machen und wahlweise gegen menschliche oder computergesteuerte Konkurrenten halsbrecherische Rennen veranstalten.

> spieler-Modi (Einzelrennen, Wettbewerb und Knockout) gesellt sich im dritten



Teil der Serie mit "Hot Pursuit" ein vierter. In diesem Modus fahren Sie gegen einen vom Computer gesteuerten Kontrahenten, Wenn Sie mit 180 Sachen durch einen kleinen Vorort brettern, kleben dummerweise wenig später reichlich mit Blaulicht bestückte Fahrzeuge an Three Stoßstange. Die in besonders großer Zahl vertretende Polizei will Ihren Flitzer natürlich stoppen, indem sie ihn rammt. von der Straße zu drücken versucht oder Ihnen den Weg abschneidet Werden Sie erwischt. gibt Ihnen der Streifenpolizist ein paar mahnende Worte mit auf den Weg, drückt Thnen ein "Knöllchen" in die Hand und fährt weiter. Weiterfahren dürfen Sie dann auch. allerdings hat Sie der Zwischenfall wertvolle Sekunden gekostet. Beim zweiten Mal gibt Ihnen der Ordnungshüter dann schon einen weniger freundlichen Rat mit auf den Weg: "Wenn das nochmal vorkommt, dürfen Sie mit mir zurückfahren Und zwar direkt zum Knast...". Bei der dritten Geschwindigkeitsübertretung kennen die "Freunde und Helfer" kein Pardon: Zahlreiche Polizei-Autos kennen dann nur noch ein Ziel: Siemitsamt Ihres flotten Flitzers aus dem Verkehr zu ziehen. Die Staatsmacht scheut sich nun nicht einmal dayor Straßensperren zu errichten. Glücklicherweise haben Sie den scheinbar übermächtigen Ordnungshütern noch was anderes als eine dreistellige PS-Zahl entgegenzusetzen. Sie lauschen nämlich als Vorbeugemaßnahme dem Polizeifunk und den Radarwarnungen. um einer Bestrafung zu entgehen. Wem das Rasen nicht liegt, der kommt bei Need for Speed 3 ebenfalls auf seine Kosten. Das Programmier-Team um Produzent Mark Madland hält nämlich ein be-



Als Polizeibeamter markiert der Spieler per Radarpistole den potentiellen Verkehrssünder...

#### NEED FOR SPEED SE & NEED FOR SPEED 3





Im Vergleich zur Vorgängerversion sieht man deutlich, daß die Grafik-Engine einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht hat. Bodentexturen, Horizont und besonders die Wagen wirken sehr viel realistischer.

sonderes Schmankerl parat: Wahlweise dürfen Sie sich mit einer speziellen Tatütata-Version der Chevrolette Corvette auf die Seite der Verkehrshüter schlagen. Sie markieren mit der Radarpistole einen Wagen aus dem Pulk der Sünder, hängen sich an seine Stoßstange und bringen das Früchtchen zum Stillstand - ob Sie dabei nach Dienstvorschrift X1a vorgehen, juckt kein Schwein. Da kommt Freude auf!

#### Ontischer Leckerhissen

Vor allem eines fällt dem Schmalspur-Rambo sichtbar auf: Die Grafik-Engine hat einen bemerkenswerten Sprung nach vorne gemacht. Die Autos wirken hereits in der uns vorliegenden Version sehr realistisch und reagieren viel feinfühliger als im leicht verkorksten. zweiten Teil. Auf der Metallic-Lackierung der PS-Boliden spiegelt sich die Landschaft. Regentropfen prasseln hör- und sichtbar an die Scheibe und verschlechtern die Sicht, locker-flockig rieseInder Schnee bedeckt die Wipfel der Laubbäume mit einer weißen Krone, und Laub wirbelt auf. Ein ani-



... und nach wenigen Kilometern hat der eifrige Ordnungshüter den Raser gestellt.



Die Grafik von NFS 3 ist ein Augenschmaus: Hier wirbelt unser Flitzer die auf der Straße liegenden Blätter auf.

mierter Horizont, nächtliche Trips mit realistischen Lichteffekten und während der Fahrt wechselnde Wetterbedingungen warten außerdem auf den Spieler. Bei feuchter, rutschiger Strecke sollte man übrigens besser langsamer in die Kurve gehen, andernfalls finden Sie sich mitsamt Ihres Gefährt im Grahen wieder. Die acht Kurse sind gelungen und steigern sich in ihrem Schwierigkeitsgrad merklich. Als Fahrmodi lassen sich nach wie vor Arcade und Simulation auswählen, wobei im Vergleich zum Vorgänger deutliche Unterschiede bei der Fahrphysik zu beobachten sind. Trotz allem bleibt Need for Speed 3 in erster Linie

ein Fun-Racer, Auch für Hochgeschwindigkeitsjagden mit mehreren Mitspielern hat Electronic Arts gesorgt. Im Netzwerk oder Internet z. B. lassen sich die Spieler in Teams aufteilen, wobei eine Gruppe die Ordnungshüter und die andere die bösen Buben verkörpert. Auf der Homepage http:// www.needforspeed.com können sich die Spieler kostenlos neue Fahrzeuge und Strecken besorgen. Die schnellsten Runden, die ebenfalls aus dem Web geladen werden können, erlauben es, offline im Ghost-Modus gegen die Ranglistenbesten aus aller Welt anzutreten.

Harald Fränkel

ditor.	P166.	16MB	RAM.	Win95.	3D-Kart

Technik:	DDraw,	D3D,	Glide,	DSound,	CD	Audio,	FF
		-	-	_	_	_	

Ratsel

6 Sp. LAN W. FEP/LP I ID SOUTHOUSE Bodonie September Houselles, Electronic Arts Strategie =

PC ACTION 10/98

PC ACTION 10/98

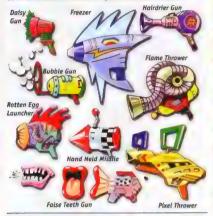
#### Earthworm Jim 3D • 3D-Jump&Run

### **WURM-TRAUMA**

Earthworm Jim, der launige Regenwurm im rsprünglich war Earthworm Dann wenden sie sich einer neuen Jim die Kreation des exzen-Weltraumanzug, gehört zu den ganz wenigen Aufgabe zu. Sie sind wirklich in eitrischen Designers Doug ner sehr glücklichen Lage und Figuren in der Computerspiele-Landschaft, die TenNapel, der seinerzeit bei David können entscheiden, welches Produrch ihr markantes Profil auf Dauer eine be-Perrys Softwareschmiede Shiny jekt sie verfolgen wollen. Jetzt zo-Entertainment beschäftigt war. gen sie es vor, etwas Neues anzugeisterte Fangemeinde gewinnen konnten. Letztere brachte dann auch den fangen, statt bei Earthworm Jim Nachdem sich die beiden ersten Earthworm ersten Teil der Farthwormzu bleiben, während er für ein jun-Jim-Jump&Runs auch nach Jah-Jump&Runs heraus und veröffentges, aufstrebendes Unternehmen lichte etwa ein Jahr später ein Sewie das unsrige nicht zuletzt weren nach wie vor großer Bequel, das schon nicht mehr unter gen seines starken Charakters eine liebtheit erfreuen, war es Mitwirkung TenNapels entstanden riesige Chance darstellt." Die Leueigentlich nur eine Frawar. Dieser hatte mittlerweile Shiny den Rücken gekehrt, um ge der Zeit, bis auch seine eigene Firma The Neverdieser abgefahrene Spiehood zu gründen. Earthworm Jim le-Held durch die dritte 3D wird nun wieder von einem gänzlich anderen Programmier-Dimension noch an Plastiteam entwickelt: Das noch weitgezität gewinnt... hend unbekannte schottische Unternehmen VIS Interactive bekam Zu viele Horrorfilme aeauckt? beim Poker um die Lizenz den Zu-Finstere Schweine in Schwarz geischlag. VIS-Chef Chris van der Kuyl stern durch Jims Kopf. konnte es offensichtlich selbst kaum glauben: "Wie zum Teufel haben wir das bloß geschafft?" Seine Sicht der Dinge erläutert er folgendermaßen: "Ich denke. Shiny stellen zunächst stets etwas ganz Eigenes auf die Beine und entwickeln es bis zu ei-Ziemlich ratios blickt Jim im nem gewissen "Brain"-Level drein, wenn er sel-Punkt weiter. ne Intelligenz beweisen soll. Natürlich spielen auch bei Earthwarm Jim 3D wieder Kühe eine wichtige Rolle. Dazu sollten Sie sich unbedingt einmal den Trailer auf unserer Cover-CD-ROM ansehen!

#### DIE WAFFEN EINES WURMS

Daß sich ein Regenwurm im Space-Anzug nicht mit einer herkömmlichen Wumme seiner glitschigen Haut wehren kann, leuchtet ein. Also haben die VIS-Designer für ihren Helden eine ganze Reihe unkonventioneller Schießeisen ausgetüftelt. Ob wir davon letztendlich alle im Spiel wiederfinden werden?



te bei VIS Interactive haben bei Earthworm Jim 3D fast völlig freie Hand, auch wenn sich Shiny in allen Belangen das letzte Wort vorhehalt.

#### Ganz der alte?

Trotz des neuen 3D-Looks wird Earthworm Jim sich auch bei seinem dritten Auftritt nicht als aufwendig gerenderte Figur ins Abenteuer stürzen. Statt dessen bemühte sich das VIS-Team, den alten Cartoon-Charme aus den Vorgängern beizubehalten und lediglich die Levelstruktur "offener" zu gestalten. Natürlich gibt es für Farthworm-Veteranen ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten: Evil the Cat ist genauso mit von der Partie wie PsyCrow und Professor Monkey-for-a-Head. Darüber hinaus haben die VIS-Designer auch ihren typisch britischen Humor nicht unter den Tisch gekehrt und völlig neue, abgefahrene Gegner kreiert: Sie begegnen in Earthworm Jim 3D u. a. einer Elite-Einheit aus schießwütigen Kühen, einem Hasen auf einem Motorroller und ekelerregenden Disco-Zombies. Alle Figuren wurden furios animiert und stecken voller verrückter Überraschungen. Ihren Ausgang nimmt die Story von Earthworm Jim 3D mit einem harten



Jim als Westernheld: Im Fantasy-Level wird sein Traum von einer Karriere als Sheriff eines kleinen Goldgräbernestes wahr.



1 Noch froat sich Jim, warum die Disco wohl den düsteren Namen "Crypt" trägt...



2 Des Rätsels Lösung: Im Inneren tummeln sich Zombies im Elvis-Outfit auf der Tanzfläche!

Schlag auf den Kopf des Helden. Plötzlich sieht sich Jim in eine Phantasiewelt versetzt, die sich ganz in den Windungen seines leicht lädierten Gehirns abspielt.

#### Psycho-Jim

Durch fünf Bereiche seiner Psyche mit inspesamt 30 Abschnitten torkelt der Wurm, bis er endlich sein "normales" Bewußtsein zurückerlangt. Es wäre interessant zu erfahren, welche Rückschlüsse Sigmund Freud aus den Alpträumen auf Jims Geisteszustand gezogen hätte: In "Fear" rächt sich Jims übermäßiger Horrorfilm-Konsum, während er in "Happiness" u. a. mit den leckeren Belägen einer Riesenpizza zu kämpfen hat, Sein Traum, einmal als Wildwest-Sheriff schießwütigen Desperados den Garaus zu machen, wird in der Fantasy-Welt zur Wirklichkeit: nicht ganz so wohl fühlt sich Zappelphilipp Jim, wenn er in knackigen Denkrätseln seine geistige Überlegenheit beweisen soll, Neben typischen Jump&Run-Aufgaben gilt es also auch, Puzzles zu losen, die nicht nur Anforderungen an die manuelle Geschicklichkeit, sondern auch an den Gnps stellen. Darüber hinaus wartet das Spiel mit einer breiten Palette an Sub-Games auf, die ebenfalls nur so vor bizarren Ideen strotzen: Finmal darf Jim sogar eine überdimensionale Wurst als Snowhoard mißbrauchen und damit durch die Gegend brettern...

Herbert Aichinger

#### VIS INTERACTIVE

Das Softwarehaus VIS Interactive. das im schottischen Dunfermline in einem ehemaligen Krankenhaus residiert, wurde von Chris van der Kuyl (rechts)

zunächst mit dem Ziel gegründet, Multimedia-Anwendungen zu produzieren. Anfang 1996 fiel dann die Entscheidung, sich ganz der Spiele-Entwicklung zu verschreiben. Die Firma, zu der übrigens mit Robbie Graham und Scott Maxwell auch zwei DMA Design-Veteranen (Lemmings) ge-hören, ist nach der Hinwendung zur Spieleindustrie von 10 auf 40 Mitarbeiter angewachsen.



#### WURM DRIC

Auf der PC ACTION Cover CD finden Sie ein Video zu Earthworm Jim 3, das Sie sich auf keinen Fail entaehen lassen soilten. Starten Sie dazu im Ordner CD:\Demos\EWJ\ die Datei "Ewi3cin.rpi" und drücken Sie auf den Play-Knopf. Es lohnt sich.

Response Pentium 133, 16 MB RAM, Win95

Ratsel

Technik: Direct3D

ultiplayer: Keine Multiplayer-Option Spractice englisch WIS Int / Introduction

fischent: 4. Quartal 1998

☐ Wirtschaft ■ 65 Strategre ■



Für ihre Arbeit in Rent-a-Hero wurden die Neo-Grafiker schon vor dem Release mit dem renommierten Animago 3D-Award ausgezeichnet.



Transparente Lichtkegel, realistische Schatten und Kantenglättung tragen in Rent-a-Hero zur dichten Atmosphäre bei.

#### Rent-a-Hero • Adventure

### DIE GANZE MIETE

Made in Austria - bei Spielen ist das mittlerweile fast ein untrügliches Zeichen für Qualität. Mischten JoWood mit dem Industriegiganten und Max Design mit Anno 1602 unlängst den WiSim-Markt auf, will Neo nun zeigen, daß man in der Alpenrepublik auch erstklassige Adventures programmieren kann...

chauplatz des phantastischen Abenteuers ist die In-

Steine konnen leuchten, sich erhitzen oder sogar schweben und sel Tol Andar, deren Bewoh- eignen sich damit als Basis für ner sich die magische Wirkung die aberwitzigsten Technologien. der sogenannten Gloomstones Auch Rodrigo lebt auf Tol Andar, zunutze gemacht haben. Diese Er ist ein armer Kerl und arbeitet

55 113 Szenen, die sich an insgesamt 37 verschiedenen Locations absolelen, sollten in Rent-a-Hero für ausreichend Abwechslung sorgen.

als Held zum Mieten, Ausgerechnet der niedrigste aller Jobs. namlich das Retten von Prinzessinnen, ist seine Aufgabe, Doch Rodrigo wünscht sich nichts sehnlicher, als einmal ganz groß rauszukommen. Plötzlich beginnen sich die heimtuckischen Piraten-Angriffe auf die Insel zu häufen, und da wittert unser Held die Chance seines Lebens!

#### Fortschrittliche Technik

Rent-a-Hero, das in einer Auflösung von 640x480 Bildnunkten wahlweise im True- oder Hi-Colour-Modus gespielt werden kann, verbindet auf ganz eigene Weise zwei- und dreidimensionale Elemente miteinander, um den digitalen Abenteurer in eine räumliche, begehbare Spielewelt eintauchen zu lassen: Vorgerenderte Bild-Versatzstucke und Animationen werden während des Spielablaufs in Echtzeit zu einer 3D-Umgebung zusammengefügt. Mit Hilfe von Alpha-Blending wird den einzelnen Elementen der typische stenle Render-

Look genommen, und Anti-Aliasing sorgt an schrägen Kanten für weiche Übergänge. Dynamic Lighting, farbige Lichtquellen und realistische Schatteneffekte tragen ebenfalls erheblich zur gelungenen Optik bei. Eine speziell entwickelte "Facial Expressions"-Technologie ermöglicht darüber hinaus eine absolut lippensynchrone Sprachausgabe. Bei Musik und Soundeffekten orientierte sich Neo am Vorbild der Filmindustrie: Je nach den Vorgängen auf dem Bildschirm sind die einzelnen Musikstücke jederzeit beliebig überblendbar und passen sich so dynamisch an die Dramatik des Geschehens an. Auch in Sachen Gameplay bemüht sich das Team von Entwicklungsleiter Hannes Seifert um größtmögliche Perfektion: Ein benutzerfreundliches Point & Click-Interface und gut ins Spiel integrierte Hilfestellungen sollen dem User das Adventure-Vergnügen so intuitiv wie möglich gestalten.

Herbert Aichinger

Situate Pentium, 16 MB RAM, Win95

tronger Keine Muthellayer-Option Samous deursch

I V Mina Neov Magno Bytes

Reschent: November 1998 Ratsel \*

Strategie III

Wirtschaft .



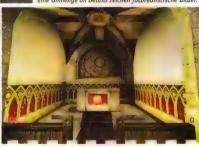
Mit der Umsetzung der Fantasy-Romanserie "Das Rad der Zeit" arbeitet Legend Entertainment an einem sehr ambitionierten Spieleprojekt, das sich an der Synthese aus Action-, Strategie- und Rollenspiel versucht. Ein Wagenrad dient seit jeher als Sinnbild für die voranschreitende Zeit, die in steter Bewegung die Epochen vorantreibt. Gemäß diesem Motto könnte The Wheel of Time aleich einigen Genres neue Impulse geben.

The Wheel of Time • 3D Action-Strategic

### **GESAM**



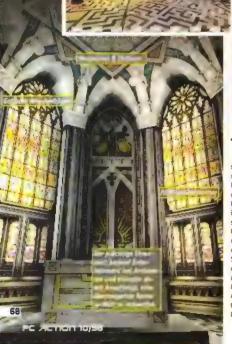
eine Unmenge an Details zeichen fotorealistische Bilder.



he Wheel of Time (WoT) basiert auf der gleichnamigen Fantasy-Welt des amerikanischen Autors Robert Jordan, die neben J.R.R. Tolkiens Herr der Ringe zu den bekanntesten und umfangreichsten zählt. Mit der Umsetzung des WoT-Universums in ein modernes PC-Spiel erfüllen sich Legend Entertainment und Chef-Designer Glen Dahlgreen einen langgehegten Wunsch. Und entgegen der bisherigen Firmen-Softographie geschieht dies nicht in einem Adventure, sondern in einer neuartigen Genre-Mischform, die hochinteressante Ansätze zeigt. WoT ist ein 3D-Action-Strategie-Spiel aus der Ich-Perspektive, das deutliche Züge

eines Rollenspiels aufweist. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn es geht dabei nicht um Eigenschaftswerte und Statistiken, es geht darum, eine Rolle zu spielen. WoT stützt sich dafür auf die Anziehungskraft einer 3D-Umgebung und erweitert deren virtuelles Spielerlebnis um strategische Tiefe und Rollenspiel-Elemente. Mit weiterentwickelten Unreal-Grafikroutinen, in Lizenz von Epic Megagames, sollen die fantastischen Geschichten des "Rades der Zeit" zum Leben erweckt werden.

Trotzdem müssen Sie kein Fantasy-Fachmann sein, um sich in WoT zurechtzufinden. Die Geschichte des Spiels ist chronolo-



### TKUNSTWERK

gisch in der Zeit vor dem ersten Jordan-Roman angesiedelt. Design-Chef und Producer Dahlgreen selbst hat dazu das Manuskript verfaßt, das mit dem Autor abgeglichen wurde: Der Dunkle (Schai'Tan/Teufel) wurde vor langer Zeit im Berg Shavol Ghul eingeschlossen, die Siegel zu seinem Gefängnis gelten seitdem als verloren. Nun iedoch befinden sich vier Landesfürsten im Besitz des Wissens, wie sein Kerker zu öffnen oder für alle Fwigkeit zu schließen ist. Amyrlin, Hound und der Anführer der Kinder des Lichts versuchen den Dunklen auf immer zu verbannen, während Ishmael, der mächtigste der Vergessenen, alles tun würde, um seinen Herrn zu befreien . Jeder der vier Hauptcharaktere hat seine eigene Lebensgeschichte und verfolat sein individuelles Wohl. aber seit das Schicksal der Welt in den Händen der Wächter des Dunklen liegt, kennen sie nur ein Ziel: die Siegel des Berges Shavol Ghul zu finden

#### Innovativer Genre-Mix

Da sich WoT noch mitten in der Entwicklungsphase befinder (Veroffentlichung: 2. Quartal 1999), sind noch relativ wenige Fakten bekannt. Wir haben für Sie aber alles Wissenswerte zusammengetragen und umreißen im folgenden das Designkonzept und die grundsätzlichen technischen Features

Sie schlüpfen wahlweise in die Rolle eines der vier Landes-Herren und erhalten Befehlsgewalt 
über eine Festung und zugehörige Ländereien. Diese Festungen 
sind Dreh- und Angelpunkt des 
ganzen Spielgeschehens und 
Schwerpunkt der strategischen 
Spielelemente. Zu Spielbeginn 
konnen Sie aus einer Reihe verschiedener Bauweisen Ihre Bastion wählen. Diese Entscheidung 
wird dann direkten Einfluß auf

das Spiel haben. Die Modellpalette erstreckt sich von schwergeschützten Wehrburgen, die vom Gegner nur schwer zu knacken sind, bis hin zu offensiv ausgerichteter Architektur, die schnelle Ausfälle und leichten Zugang zum Umland sowie den feindlichen Festungen bietet.

Im Grunde sieht das Entwicklerteam WoTs hauntsächliche Stärke im Multiplaverspiel, dem der Einzelspieler-Modus als gutes Training dienen soll. In der Mehrspieler-Variante iedoch entfaltet das Konzept seine ganze Wirkung, wenn Sie gegen ein paar Freunde unter Einbindung der interaktiven Umwelt und NPCs (Non Player Characters) um den Sieg ringen. Aber WoT soll kein reinrassiges 3D-Action-Spiel werden, in dem man seine Gegner einfach nur niedermäht, und sei es auch nur mit Zaubersprüchen. Um die anderen drei Siegel-Inhaber zu besiegen, müssen Sie subtiler vorgehen. Mit Hilfe der NPCs können Sie Ränke schmieden und die Umwelt so beeinflussen, daß deren Vernichtung vorprogrammiert ist. Manche der NPCs werden so besonders im Multiplaver-Spiel zu einer strategischen Komponente. Andere wiederum, besonders im Einspieler-Modus, folgen vorgegebenen Abläufen, um die Hintergrundgeschichte weiter voranzutreiben. Um die Story spannend und lebendig zu halten, setzt Legend außerdem Zwischensequenzen, die voraussichtlich in Echtzeit von der Grafik-Engine gerendert werden. Zusammen mit Textinformationen und Dialogen soll so ein atmosphärisch dichtes Bild des WoT-Universums ge-

### zeichnet werden. Magische Strategien

In jedem Einzel- oder Multiplayerspiel stehen sich also vier Festungsinhaber gegenüber. Jeder ist bereits im Besitz von zwei

Bruchstücken der Kerker-Siegel. Damit diese im Inneren der Burg beschützt werden, dürfen Fallen aeleat und Truppen eingesetzt werden, während Sie ausziehen. um die fehlenden Fragmente zu finden. Doch nur eines der Siegelstücke können Sie jeweils bei sich tragen, während die anderen in der Festung verwahrt werden mijssen. Im Besitz aller Fragmente steht es Ihnen frei, den Dunklen zu befreien oder auf ewig in seinem Gefängnis zu belassen. Die Defensiv-/Offensiv-Ausrichtung des Spielverlaufs in einer 3D-Umgebung ist eine der innovativen Grundideen in WoT. Um nicht ständig zwischen Ihrer und den feindlichen Festungen hinund herzulaufen (was natürlich möglich ist), bietet WoT einen sogenannten Festungs-Editor, Darunter versteht Legend eine Art abgespeckten Level-Editor, mit dem Sie Ihre Bastion wie in einem Echtzeit-Strategiespiel unter Kontrolle haben. In Echtzeit werden damit die Verteidigungs-Einrichtungen und Strategien festgelegt. Aus der Ich- oder Isometrie-Persnektive können Sie zusätzliche Mauern ziehen lassen, Falltüren und Klapptreppen einbauen oder an neuralgischen Punkten hinterhältige Speer-Fallen verstecken. Als Festungs-Chef haben Sie natürlich auch Befehlsgewalt über Ihre Soldaten. In der Übersichtskarte des Bauwerks wählen Sie beispielsweise den Haupteingang aus und plazieren links und rechts davon eine Handvoll Trollocs (Orc-artige Kampf-Kreaturen). Da sich die Truppen in einfache Recken und Kommandeure unterteilen, stellen Sie noch einen Dämonen dazu, der als Anführer fungiert und im Falle einer Belagerung oder eines An-





magische magie: Sie schleudern eine Fäulniswolke auf den Gegner, der langsam dahinsiecht.



Hier die Übersichtskarte der WoT-Welt, wie sie von Robert Jordan ersonnen wurde und auch im PC-Spiel Verwendung findet.



Im Mittelpunkt stehen die Festungen, in denen die Hauptdarsteller ihre Siegelstücke bewahren. Innerhalb der Mauern dürfen Sie mittels Echtzeit-Editor Mauern ziehen, Fallen bouen und Truppen befehligen.



die Basis des Magiesystems, hier ein Blitzschlag.

WOT-BIBLIOGRAPHIE Drohende Schatten ISBN: 3-453-06579-4 Preis: 16.90 DM Das Auge der Welt

3-453-06580-8

16.90 DM

Preis: 16.90 DM Die Große Jagd 3-453-06581-6 TCRN-Preis: 16.90 DM

Das Horn von Valere ISBN: 3-453-06582-4 Preis: 15.90 DM Der Wiedergeborene Drache 3-453-07262-6 ISBN:

ISBN: 3-453-07799-7 Preis: 16,90 DM Schattensaat TCRN-3-453-08001-7 Proje: 19.90 DM Die Heimkehr TCRN-3-453-08527-2 Preis: 16.90 DM Der Sturm bricht los ISBN: 3-453-08541-8 Preis: 16.90 DM Zwielicht

3-453-09482-4

16.90 DM

Die Straße des Speers

ISBN:

Pries:

griffs die Trollocs nach Ihren Anweisungen befehligt. Wenn zufrieden mit den getroffenen Maßnahmen, schließt sich der Editor. Sie befinden sich wieder in der Ich-Perspektive in der 3D-Welt und ziehen los, um die verbleibenden Bruchstücke des Siegels hinter den feindlichen Mauern zu erobern oder einem Träger abzuknöpfen. Auch außerhalb des Festungs-Editors haben Sie Kontrolle und Einfluß, z. B. auf die Bewohner einer Stadt oder ein naar Söldner. Sie teilen den computergesteuerten Charakteren mit, was sie tun sollen, oder Sie heuern sie an, um Informationen oder Gegenstände beschaffen zu lassen. Als Landesfürsten steht es Ihnen natürlich zu, bei Ungehorsam auch manchmal die Hand zu erheben.

Wheel of Time ist eine Welt der Magie, und die vier Festungs-Fürsten zählen zu den Auserkorenen, die sich die Macht der Elemente nutzbar machen können. Der Spieler wird also keine klassischen Waffen in die Hände bekommen, Warum auch? Mit über fünfzig Bestandteilen wird das Magie-System eine neue Komplexität erreichen, die jedem Waffenarsenal überlegen ist. Um Erschütterung der Gedanken un-

die Zauber ausüben zu können. benötigen die Hauptdarsteller aber keine Tränke oder Bucher, sondern sogenannte Ter'Angrealede, die sich in den verschiedendsten Gegenden aufstöbern lassen Dahei handelt es sich um altertümliche, magische Artefakte, die in verschiedene Kategorien unterteilt sind. Da dürfen Sie mit Feuerbällen, Blitzschlägen. Schockwellen und Fäulniswolken hantieren, aber auch heilen, fliegen, teleportieren oder sich ein anderes Aussehen geben.

#### Rain ins Gaschahan

Versuchen Sie sich nach den Eckinformationen ein Bild zu machen, wie sich WoT an Ihrem Monitor "anfühlen" könnte: Als Führer der Kinder des Lichts ruhen bereits 5 der acht Siegelbruchstücke in Ihren gut bewachten Festungsgewölben. Der Hound ist bereits besiegt, Amyrlin Seat kann Ihren mächtigen Zaubern kaum noch etwas entgegensetzen und verteidigt verbissen ihr letztes Siegelstück, Aber Ishmael, der Diener des Dunklen, hat sich über das ganze Spiel hinweg nur verbarrikadiert und seine Burg fast uneinnehmbar gemacht. Jetzt aber macht er ebenfalls Amyrlins Siegelstück als leichte Beute aus, und es kommt bereits zu ersten kleinen Scharmützeln in der Gegend um Amy-Irins Festung, Nach dem Hinweis eines Dorfältesten soll sich einer Legende nach ganz in der Nähe ihres Weißen Turms ein mächtiges Artefakt befinden, das seinen Besitzer die Kraft der Levitation verleiht. Sie machen sich flink auf den Weg, durchstreifen die lichtdurchfluteten Wälder und suchen den entscheidenden Hinweis, als ganz plötzlich vor Ihnen ein Fels in der Luft vorbeischwebt. Hier muß es sein! Und richtig, da in einer Senke unter einem knorrigen Baumstumpf liegt dieser moosbewachsene runde Stein, der seltsame Zeichen trägt. Mit der Hand auf dem Stein konzentrieren Sie sich, bundeln Ihre Gedanken und... beginnen leicht, fast unmerklich, zu schweben. Plumps, eine ferne

TSRN:



In der Nahaufnahme lassen sich aut die feingezeichneten Oberflächen (Texturen) erkennen, die die 3D-Körper der Trollocs überziehen.

terbricht jäh den Energiestrom, und Künstlern um sich geschart, denn Ihre telepathische Verbindung mit den eigenen Truppen teilt Ihnen mit, daß die Festung soeben von Ishmael angegriffen wird, Schnell den Festungs-Editor öffnen, einige tückische Fallen plazieren und die Schergen zusammenziehen. Als Sie endlich vor den Burgmauern stehen, ist die Schlacht bereits in vollem Gange. Da erspähen Sie den Diener des Dunklen, wie er unterhalb der Zinne Ihre tapferen Trollocs mit Blitzschlägen malträtiert. Mit Hilfe des runden Steines beginnen Sie zu levitieren, steigen auf und überraschen ihn aus der Luft. Einige gezielte Feuerbälle und Fäulniswolken schlagen ihn in die Flucht, Fürs erste...

#### Gesamtkunstwerk

Neben dem neuartigen Gameplay ist die hohe Grafik-Qualität der Unreal-Routinen ausschlaggebend für WoTs Reiz. Ohne die Referenz-Optik würde Robert Jordans ersonnene Fantasy-Welt lange nicht so überzeugend wirken. Glen Dahlgren hat ein Team von Architekten

2u Beainn des Spiels können Sie sich für verschiedene defensive oder offensive Festungs-Bauweisen entscheiden, was später einen aroßen Einfluß auf die notwendigen Spielstra-

tegien hat.



die mit Hilfe des Unreal-Systems (Engine und Editor) WoT in Szene setzen. Die Architekten entwerfen alle Räume und Landschaften am Reißbrett und übergeben sie an "Modellbauer", die die Zeichnungen im Unreal-Editor in Drahtgittermodelle umsetzen. Für die Gestaltung aller Oberflächen sind zum Schluß die Textur-Grafiker verantwortlich, Daneben sorgen Animations-Spezialisten für die naturgetreue Bewegungsphysik. Eine ähnliche Glaubwürdigkeit und Lebendigkeit will Legend bei der Musik- und Soundkulisse erreichen. Dafür sollen keltische Folklore- und Rockmusik sowie Kirchenchoräle sorgen, Auf diese Weise erhalten die WoT-Welten eine Optik und eine Atmosphäre. die kaum mehr an einen "Level" erinnern, sondern vielmehr an die reale Umwelt.

Wie sich The Wheel of Time weiterentwickelt und welche neuen Features Legend Entertainment enthüllt, werden wir für Sie weiterhin in den nächsten Ausgaben verfolgen.

Christian Müller



gen. Schon haben ihn zwei wachhabende Trollocs entdeckt.

#### VIER SPIELER-CHARAKTERE

Die WoT-Welt ist reich an unterschiedlichen Kreaturen und Bewohnern, die wichtigsten Charaktere aber sind die vier Hauptdarsteller, in deren Rolle Sie als Spieler schlüpfen können. Sie sind jeweils wichtige Anführer unterschiedlicher Fraktionen, die Robert Jordan in seinem Fantasy-Universum erschaffen hat. Aber sie alle haben eines gemeinsam; den Willen, das Schicksal des Dunklen zu kontrollieren.

#### DIE AMYRLIN SEAT

Eine junge Frau ist die Hauptperson im Einzelspieler-Modus. Sie beginnt die Geschichte als eine heranwachsende Tochter der Aes Sedai, einer Gruppe weiblicher Zauberinnen, die sich als Bewacher des Siegels erachten. Während des Handlungsstrangs ist sie gezwungen, die Amyrlin Seat, die Anführenn, zu werden. Auf diese Situation ist sie nicht vorbereitet, noch gefallt sie ihr. Aber sie ist die einzige, die den Mächten der Vergessenen und des Dunklen widerstehen kann.

#### DER ANFUHRER DER KINDER DES LICHTS

Die Weiß-Roben nennen sich nach ihrem Gewand. das sie tragen, und bekämpfen die Schatten, wo immer sie sie auch finden. Die Kinder des Lichts sind niemandes Freund. Dieser Mann ist der Befehlshaher eines Außenpostens des Graßen Lichtdams und ist besonders schlecht auf die Aes Sedaizu sprechen.

#### DER VERGESSENE

Als der Dunkle im Berg Shavol Ghul verschlossen wurde, ereilte alle seine treu ergebenen Diener das gleiche Schicksal, außer einem. Der mächtiaste unter ihnen. Ishmael, hat über Jahre hinweg daran gearheitet, seine Macht auszuhauen und alle Vorbereitungen zu treffen, seinen Herrn zu befreien. Jetzt ist er bereit.

#### DER HOUND

Er ist der mysteriöseste der vier Hauptcharaktere das sprichwörtlich personifizierte Böse - und treibt in der alten Ruinenstadt Shadar Logoth sein Unwesen. Er bevorzugt es, in den Schatten zu leben und von dort aus den Lauf der Dinge zu beeinflussen.

Island P200, 32 MB RAM, Win95

DirectDraw, Glide, PowerSGL, OpenGL

Ratsel

Multiplayer, 4 Sp. LAN, TCP/IP Sprache: englisch Legend/GT Interactive Fischein: 2. Quartal 1999

Strategie

PC ACTION 10/98



Slave Zero • 3D-Action

### EXTASY FÜRS AUGE

"Ich gebe zu bedenken, daß dies nur eine Alpha-Version von Slave Zero ist." Immer und immer wieder betont der Herr am Vorführ-PC, daß der im März erscheinende 3D-Shooter noch in einem sehr frühen Stadium ist. Wenn man bedenkt, wie gut das Actionspiel bereits jetzt aussieht, könnte einem fast angst und bange werden...

as PC Action bei einer Accolade-Präsentation in Munchen von Slave Zero zu sehen bekam, war... berauschend. Ja, berauschend dürfte in diesem Fall das richtige Wort sein: Denn die bei dem Shooter verwendete 3D-Engine - die für die Darstellung der Grafik notwendige Programmroutine - heißt sinnigerweise "Extasy". Sie wurde von Accolade selbst entwickelt. Anders als oftmals üblich setzt man also night auf teure Lizenzkäufe.

#### King Kong trifft Godzilla

Slave Zero spielt in der Zukunft. In einer Stadt triezt ein Tyrann die Bevölkerung. Die Welt braucht einen Helden, der die Metropole von dem Herrscher befreit. Daß dies der Spieler sein wird, braucht an dieser Stelle kaum erwähnt werden. Der Auserkorene klaut erst einmal den Prototypen einer biomechanischen Kampfmaschine. einen sogenannten Slave mit der Seriennummer Null (englisch: zero). Mit diesem 20 Meter großen Ungetüm macht er Jagd auf die



Trotz seiner gewaltigen Größe kann Slave mit Hilfe eines Jetpacks wieselflink ausweichen, wenn es nötig ist.

Cyborgs des Diktatoren. Ziel ist nen, springen und natürlich es, im Rahmen von 25 Missionen das Netz der militärischen Einrichtungen zu zerlegen und der Stadt den Frieden wiederzugeben. Slave Zero ist trotz seiner Größe ein sportliches Kerlchen. Er kann ren-

schießen. Seine Kraft macht es ihm möglich, sich wie King Kong oder Godzilla aufzuführen. Mit seinen mächtigen Klauen zieht er sich an den glattesten Hauswänden hoch. Was ihm im Weg ist,

Hier senkt sich eine Salve von Roketen auf Slave nieder.



Bereits bei der in München gezeigten Alpha-Version war das Gesicht des Polygon-Ungetüms eindrucksvoll animiert.



Viele Geaner sind Slave von der Größe her unterlegen.

wird zu Staub zerstampft. Die Blade Runner-ähnliche Stadt ist riesig und wirkt mit ihren zahlreichen Lichteffekten und feinen Texturen (Oberflächenstrukturen) enorm beeindruckend, "Die Umgebung ist komplett interaktiv", sagt Produzent Matt Powers. So kann Slave nicht nur mit Schußwaffen hantieren, sondern auch alle "kleinen"



Die Stadt, in der Slave aufräumen will, hat riesige Ausmaße.



Objekte aufnehmen und werfen. Das betrifft Lastwagen ebenso wie Busse. Wenn er mochte, schnappt er sich ein Auto und verwendet es als Taschenlamne, um düstere Ecken auszuleuchten. Oder er läßt einen gewaltigen Brüller los. woraufhin Fenster bersten und Mauern einstürzen. Logisch, daß die in der Stadt herumlaufenden Fußgänger das nicht lustig finden und panisch davonrennen. Besonders, wenn Slave Zero sich mit den Truppen des Bösewichts Gefechte befert. Unter diesen Feinden finauch Giganten, die den Helden um bis zu zehn Meter überragen. Und auch die Musikuntermalung wird wohl etwas für harte Burschen: Einen stilistischen "Hauch" von Rammstein verspricht Produzent Powers.

#### Glüht die Hardware?

Momentan mögen sich Außenstehende noch fragen, wie all die Polygon- und Texturmassen untergebracht werden sollen, ohne daß die momentan erhältliche Hardware zu glühen beginnt. Sean Vesce, Chef-Designer des Projekts und einer der Väter von Mechwarrior 2, hat grenzenloses Vertrauen: "Ich bin absolut begeistert, mit einem solch talentierten Team und einer derart leistungsfähigen Engine arbeiten zu konnen." Slave Zero wird auch Mehrspielerfans beglucken. Geplant sind Varianten wie "Deathmatch" und "Team-Cooperative".

Harald Fränkel



Slave Zero ist eine bis auf die Zähne mit den durchschlagskräftigsten Waffen ausgerüstete, biomechanische Kampfmaschine.

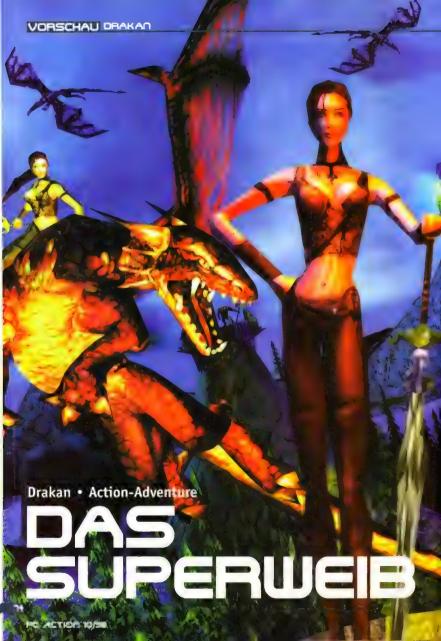


Ein weiteres Beispiel für die interaktive Welt: "Wer nicht auf Lichtreflexe steht, darf die verursachenden Lampen weapusten." (Original-Zitat eines Accolade-Mitarbeiters)

-	Voraussichtiich:	mind.	P 200	3D-Karte			
ı	Technik;	n.n.b.					
1	Multiplayer	16 Sn	LAN 4	TCP/IP M	100	Sprache	n.n.h

Exchange Marz 1999 Rätsel .

Wirtschaft 73 Strategie



Rynn ist ein Superweib. Selbst nachdem sie stundenlang durch die Gegend gerannt, gesprungen und geklettert ist, wirkt sie wie aus dem Ei genellt. Und das ohne Drei-Wetter-Taft! Sobeim Kämpfen sieht die holde Maid fast unverschämt gut aus. Ja. die Heldin des Action-Adventures Drakan hat alles, was der moderne Pixeltraum braucht - inklusive Zopf. Sie besitzt darüber hinaus einen mächtigen Drachen, den sie als fliegendes Reittier benutzt...

ynn lebt in einer Fantasy-Welt namens Drakan, Eines schönen Tages nimmt die junge Frau mit dem großen Kämpferherzen an einem Wetttrinken in einer Kneine teil und säuft mal nehenhei alle männlichen Konkurrenten unter den Tisch, Allerdings hat auch sie deutlich zu viel abbekommen: Die Amazone kann gerade noch ihren Preis entgegennehmen, ein filigran gearbeitetes Langschwert, dann kippt sie aus den Lederlatschen, Natúrlich gibt es wenige Stunden später ein böses Erwachen, Doch ausnahmsweise sind in diesem Fall nicht irgendwelche Kopfschmerzen oder Übelkeitserscheinungen gemeint. Viel schlimmer: Die Wartoks, eine großgewachsene und brutale Kriegerrasse, haben Rynns Heimatdorf in Schutt und Asche gelegt und den jüngeren Bruder der Schwertkämpferin entführt. An dieser Stelle plumpst

> der Spieler ins Geschehen. Er uber

nimmt die Rolle der drahtigen Dame und macht sich auf, den verschollenen Evnn zu finden. PC Action hatte während einer Präsentation in München die Gelegenheit, Drakan anzuspielen. Wenn man bedenkt, daß die Jungs von Surreal Software noch rund vier Monate bis zur Veröffentlichung Zeit haben, steht der guten Lara Croft ernstzunehmende Konkurrenz ins Haus.

#### Popo gut in Schwung

Die Grafiken und Animationen sind so ausgefeilt, daß die Heldin keck ihre Schlüsselbeine zur Schau stellt und gekonnt mit dem Popo wackelt. Rynn besitzt überdies weitere wichtige Vorzüge, sie hat nämlich einen guten Kumpel, Im Laufe des Spiels trifft die Frau mit dem Zoof auf Arokh, den roten Drachen, Ihn darf sie als fliegendes Reittier nutzen und den üblen Bösewichtern aus der Luft einheizen. Arokh kann unter anderem Feuer spucken oder eine Giftwolke durch seine Nüstern blasen. Später kommen weitere Fähigkeiten hinzu. Rynn darf ihren Kampfgenossen jederzeit zurücklassen und auf Schusters Rappen weitermarschieren. Währenddessen wartet die gepanzerte Echse seetenruhig auf die Rückkehr des Frauchens, Wird der Drache an-



Schwarze Klingendrachen sind äußerst schwer zu besiegen.



Rynn kann jede Waffe verwenden, die sie findet. Die Axt ist etwas unhandlich, richtet aber mächtig Schaden an.

gegriffen, ist er intelligent genug, sich zu verteidigen. Trägt beginnt nämlich, schwerer zu atder geflügelte Geselle Verletzungen davon, zeigt sich die Detail- Brustkorb, der sich immer

liebe der Programmierer; Arokh men. Das sieht man an seinem

#### DIE STEUERUNG

Möglichst einfach zu bedienen, aber trotzdem vielfältig wird die Steuerung von Drakan sein. Außerdem war es den Machern wichtig, daß der Drache moglichst auf die gleiche Weise zu kontrollieren ist wie Rynn, damit der Spieler keine zwei Steuerungsmethoden lernen muß. Intelligent und intuitiv gelöst wurde die Aktivierung der Special-Moves: Wer beispielsweise ausweichen und einen schnellen Salto nach hinten machen mochte, druckt einfach zweimal kurz die untere Pfeiltaste. Bis zur Fertigstellung wollen die Jungs von Surreal Software noch einige Abwehrbewegungen in das Interface einbauen. Dann kann die wackere Rynn auch Schläge parieren.







Doppelt gut, die gute Rynn: Die junge Dame sieht nicht nur gut aus, sondern kann auch verteufelt aut kämpfen.



Diese Szene zeigt deutlich, wie realistisch und stimmungsvoll die Schatten- und Lichteffekte in Drakan sind.

Rynn kämpft sich durch zehn riesige Levels, wobei die 3D-Welt Außen- und Innenszenarios bietet. "Obwohl der Ausdruck "Level" nicht ganz korrekt ist", sagt Alan Patmore. Geschäftsführer von Surreal Software, Denn eine Starke von Drakan sei, daß das

schwerfälliger hebt und senkt. Spiel den Eindruck einer einzigen, großen Welt vermittle. Es gebe vier Regionen, die völlig unterschiedlich aussehen, aber sanft ineinander übergehen. Letzteres trifft übrigens auch zu. wenn Rynn z. B. von einem finsteren Höhlensystem hinaus in die Sonne tritt. Um darüber hin-

aus keinen Bruch zwischen Spiel und Hintergrundstory entstehen zu lassen, verwenden die Macher bei den Zwischensequenzen keine Videos oder Renderszenen. sondern die 3D-Engine, Alle Hauptaufträge, die Rynn in Drakan bekommt, werden auf diese Weise erläutert. Die Herren von

Surreal Software nennen das STOMP (Echtzeit-Film-Technik). Soll heißen: Spielszenen und Zwischensequenzen gehen nahtlos ineinander über. Rollenspielelemente fließen ein, wenn das Superweib sich mit einem von 25 Nichtspielercharakteren unterhält und kleinere Aufträge er-

#### DIE TECHNISCHEN BESONDERHEITEN

Drakan soll ein optisches Glanzstück werden, das die Möglichkeiten moderner Grafikkarten voll ausnutzt. Transparenz-, in Echtzeit berechnete Farblicht- und Schatteneffekte sowie Lichtspiegelungen gehören ohnehin zum guten Ton. Eine spezielle Layer-Technik soll den besonders eleganten und weichen Übergang von Innen- zu Außenszenarien gewährleisten. Alle Charaktere werden durch ein Skelett-Animationssystem zum Leben erweckt alleine Rynn bewegt sich mit 200 Animationsphasen, Wer eine Voodoo2-Karte besitzt, darf sich außerdem an Bump Mapping erfreuen. Mittels Bump Mapping können ganz feine 3D-Strukturen noch plastischer dargestellt werden, als dies bei bisherigen Spielen der Fall ist. Multitexturing macht der ohnehin flinken Grafikkarte noch mehr Dampf: Dabei werden innerhalb eines Rechenzyklus zwei Texturen (Oberflächenstrukturen) auf die Polygonkörper der Charaktere geklebt. All die angestrebte Pracht zwingt den Rechner keinesfalls in die Knie (oder noch tiefer), versprechen die Hersteller. Denn ähnlich wie bei Mes-



Auf Screenshots sehen die Landschaftselemente etwas künstlich aus. Leider können wir Ihnen Drakan nicht in Bewegung zeigen, denn dann würden Sie erkennen, welch ein Potential in dem Titel steckt.

siah wird für die Darstellung der Grafik ein Programmtool verwendet, wodurch der Spieler das Spiel an die Leistungsfähigkeit des Rechners anpassen kann: Die sogenannte Riot-Engine stellt nur so viele optische Bauteile gleichzeitig dar, wie es der PC verkraftet. "Wenn man einen PII 500 mit zwei Voodoo2-Karten besitzt, kann man

die Sichtweite erhöhen und die Zahl der Texturen und Details auf die höchste Stufe schrauben", sagt Surreal-Geschäftsführer Alan Patmore voraus.



Wie es sich für einen Drachen gehört, speit Arakh natürlich Feuer. Jedes Objekt der 3D-Welt kann in Brand gesetzt werden.



Dieses Icon zeigt die Lebensenergie von Arokh an.

halt, also ein paar Nebenjobs erledigen soll.

#### Ein bißchen Zauberei

Der Spieler wird sich in Dörfern ebenso wiederfinden wie in Grotten. Canvons und einem karibisch angehauchten Ambiente, Wettereinflüsse, unter anderem Regen und Schnee, sind ebenso geplant. Atmospharische Sounds wie das Rauschen des Windes, platscherndes Wasser und mittelalterlich anmutende, aber dezente Musikklänge sollen die Atmosphäre perfekt machen, Drakan werde 50 Waffen



Zwischensequenzen sind mit der Grafik-Engine gemacht.

enthalten, darunter sechs Angriffe fur den Drachen, sieben Zaubersprüche und viele Schlaginstrumente wie Schwerter, Speere und Morgensterne. Die sind auch nötig, weil Rynn es mit 18 Gegnertypen und fünf Obermotzen zu tun bekommt. Wer sich erst einmal mit einem schwarzen Klingendrachen einen luftigen Kampf geliefert hat, wird wissen, was "Fluggefühl" bedeutet.

#### Rätselniisse

Damit bei all der Metzelei das Adventure-Element nicht zu kurz



Die Scavenger sind Monster, deren Haut halb verfault ist.

#### FRAUEN UND PFERDESCHWÄNZE

PCATTON: Wenn jemand sagen würde: Hev! Es ist fast ein bißchen frech, eine Heldin zu kreieren die derart Lara Croft ähnelt - was würdest Du antwor-

Alan Patmore: Die einzige Ähnlichkeit zwischen Rynn und Lara hesteht darin, daß beide Frauen sind und einen Pferdeschwanz tragen, Rynn haben wir designt, um die Fähigkeiten einer trainier-



ten Schwertkämpferin in einem Spiel umzusetzen. Ihre Bewegungen und ihre Persönlichkeit wurden entwickelt, um das Gameplay zwischen ihr und dem Drachen aufeinander abzustimmen. Nebenbei erwähnt: Wenn Du irgendeine Art von Frau erschaffst, werden automatisch Vergleiche zu Lara gezogen, Einfach wegen des Erfolgs von Tomb Raider,

#### \*: Welche Spiele haben Euch zu Drakan inspiriert?

Alan Patmore: Die Ultima-Serie, die Wizardry-Serie, alles, was Bullfrog gemacht hat. Besonders Magic Carpet.

#### PCACTOR: Gibt es etwas im Spiel, auf das Du besonders stolz bist?

Alan Patmore: Vielleicht bin ich am meisten auf das Flugmodell des Drachens stolz. Tim, einer unserer Programmierer, und ich haben Wochen damit verbracht, es so hinzukriegen, daß es dem Spieler das Gefühl vermittelt, tatsachlich einen Drachen zu fliegen. Was sich leicht anhört, erwies sich als unglaublich schwierig. Aber das Ergebnis war den Aufwand wert.

PCASTED : Was können Spieler nach Drakan erwarten?

Alan Patmore: Wir erläutern zur Zeit mehrere Möglichkeiten, aber wir können im Moment über keine davon sprechen.



kommt, muß das dralle Mådel freilich auch Rätsel knacken. Schalterpuzzles fehlen ebensowenig wie kleine Denksportaufgaben. Bei Kletterrätseln geht es darum, mit geschultem Blick einen Ausgang zu finden. Jede Kreatur in Drakan bekommt ihre eigene Künstliche Intelligenz, Der eine Wartok mag beispielsweise sein Heil in der Flucht suchen, wenn er den Drachen erhlickt. Ein anderer läuft vielleicht zum nächsten Katapult, um das Ungetüm zu beschießen.

Der dritte Wartok reagiert wieder anders und holt Verstärkung. Die bislang "coolste KI" hat nach Aussagen von Patmore der im Spiel auftauchende Gigant, Er schnappt sich alles, was nicht niet- und nagelfest ist, um Rynn damit zu bewerfen. "Das können auch andere Monster oder diverse, herumliegende Körperteile sein," Klingt doch alles enorm vielversprechend, finden Sie nicht? Hallo, Rynn! Wir warten auf Dich...

Harald Fränkel

Mind. P166, 16 MB RAM, Direct3D, Win95

Teclaris Direct3D, Glide, DirectSound3D, QSound

Multiplayer: 8 Sp. LAN u. TCP/IP, Modem Sprace: deutsch Hersteller: Surreal Software/Psygnosis Englisher: Januar 1999

Wirtschaft

#### Gothic • Rollenspiel

# ÜBER-NATÜRLICH

In der letzten Ausgabe riefen wir verzweifelt nach neuen Spielkonzepten, und es scheint, als wären wir erhört worden. Baut Tempel, laßt Fanfaren erschallen, freut Euch des Lebens, denn soeben ist ein Wunder geschehen: Aus Bochum ist uns Gothic erschienen, naht die Rettung der Spielewelt?

as mit Abstand häufigste Wort bei der Präsentation von Gothic war: "Natürlich!" Tom Putzki, Leveldesigner und Marketing Director der rührigen Newcomer von Piranha Bytes. war ganz in seinem Element, Mit einem verschmitzten Grinsen trotzte er allen Versuchen der Redaktion, eine Schwäche in der ersten Gothic-Alpha auszumachen. "Kann man die Fackel auch werfen?" "Natürlich!", "Bleiben Pfeile auch in Holztüren stecken?" "Natürlich!". "Kann ich die Kiste dort anzunden?" "Natürlich!". Ein paar Tastaturkommandos später flogen Fackeln im hohen Bogen und wild um sich leuchtend durch die Gegend, steckten gut ein Dutzend Pfeile in der nächsten Tür, und eine Kiste lo-

derte munter vor sich hin. Der geneigten Redaktion klappte indes die Kinnlade herunter. Seit wann ist es denn erlaubt, sich in einer digitalen 3D-Umgebung genauso frei zu bewegen wie im richtigen Leben?

#### Erz-Feinde

Dabei ist Gothic doch eigentlich ein waschechtes Rollenspiel und gehört damit einem GenPsioniker en an, das bisher recht es esten von 3D-Engines beleckt wurde. Die Hintergrundgeschichte charakterisiert sich durch eine Mischung aus klassischer Fantasyvorlage und Snake Pliskens Horrortrip aus dem Kinofilm "Die Klapperschlange": Das Königreich der Menschen muß sich eines massierten



Sie bekommen, was Sie sehen! Zur Auswahl des Zauberspruchs rollen Sie in diesem "Menü" den entsprechenden Magieeffekt nach vorn.

Angriffs von Orkscharen erwehren, die Waffenproduktion läuft auf Hochtouren. Die Erze dazu liefert eine riesige Strafkolonie, die allerdings völlig ohne Wachen auskommt. Der Grund: Eine magische Barriere umschließt den gesamten Knast, lebende Kreaturen können zwar in die Kolonie hineingelangen, sind dann aber auf ewig ge-Krieger fangen. Nur wenn die Sträftinge ausreichend Erze abliefern. be-

kommen sie dafür lebensnotwendige Grundnahrungsmittel gelie-

fert. Im Knast herrscht daher Anarchie. Einige der Knastbrüder haben die Kontrolle des gesamten Erzhandels an sich gerissen und leben in Saus und Braus. Für den Rest vom Fest bleiben nur Brosamen übrig, weshalb sich eine Rebellengruppe gebildet hat, die nicht nur den Erzbaronen das Leben erschwert, sondern auch an Ausbruchsplänen schmiedet. Mit den





Ein Troll mit drei Gobbos hat Sie erspäht. Gleich werden die kleinen Biester über den Graben fliegen und Sie von hinten attackieren.

Rebellen haben sich die Anhänger des Sektentempels zusammengetan, eine Gruppe Spinitueller, die sich auf das Ende der Welt vorbereitet. Die Kräfteverhältnisse im Knast sind also augenblicklich gleichmäßig verteilt, doch jetzt treten Sie auf den Plan.

#### Du kriegst, was Du verdienst

Nichtsahnend, weshalb man Sie in die Strafkolonie geworfen hat. wagen Sie Ihre ersten Gehversuche in der lebensfeindlichen Umgebung, die nur einen Wunsch in Ihnen wachruft: Schnell wieder raus hier! Als Nobody verfügen Sie aber weder über eine Ausrüstung noch über irgendwelche Erfahrung. Im ersten der sechs Dieb Gothie-Kapitel durchlaufen Sie also

eine Art Tutorial, bei dem Sie alle Gruppierungen der neuen Welt kennenlernen. Erst danach können Sie sich entscheiden, ob Sie Ihren Charakter zum Krieger, Magier, Dieb oder Psioniker, eine Art Priester mit einem auf Drogen aufbauendem Magiesystem, Magier weiterentwickeln mochten. Die Charakterentwicklung erfolgt jedoch ohne genretypische Zahlenspielereien. Sie ergattern ein Schwert? Gut. doch am Anfang werden Sie damit herumhacken wie ein Bauer mit seinem Pflug, Wenn Sie allerdings die Fähigkeit Schwertkampf erlernt haben, werden Sie bei Ihrem Helden wesentlich geschmeidigere Animationen feststellen. Piranha Bytes setzt bei Gothic voll auf das optische



Diese echsenähnlichen Kreaturen haben gegen die zusammenarbeitende Dreiergruppe keine Chance. Hat den Viechern das niemand gesagt?

#### SCHRÄGE VÖGEL -PIRANHA BYTES IM INTERVIEW

Piranha Bytes stand uns Rede und Antwort. Zu Gothic äußerten sich Alex Brüggemann, Animator, Mike Hoge, Art Director, und Tom Putzki, Level Designer und Marketing Director in Personalunion.

Control Gothic wird das erste Produkt von Piranha Bytes sein. Wie kam es zu der Idee, eine eigene Spieleschmiede zu gründen?

kam es zu der idee, eine eigene spieteschinnete zu gründen: Mike: Es war schon seit jeher mein Traum, Computerspiele zu machen. Ich hab' mich immer über die Masse schlechter Spiele geärgert und dachte: Das muß doch besser gehen! Jetzt weiß ich, wieviel Arbeit es

ist, wenn man versucht, hohe Ansprüche umzusetzen (stöhn!) – aber es sieht so aus, als würden wir es schaffen! Alles wird gut!

Tom: Das hat etwas mit dem klassischen Bild vom "Hobby zum Beruf mahen" zu tun. Im Grunde mulst Du so eine Art großes Kind geblieben sein und darfst nicht alles so tierisch ernst nehmen. Heißt aber nicht, daß hinter Gothic nicht unglaublich viel harte Arbeit steckt!

simpel struktu-

Schwarz und

riert, nur

Weiß...

me um-Mike Hoge: "Ich habe mich immer über die Masse schiechter Spiele geärgert."

PCI : Ihr startet mit einem epischen Fantasy-Rollenspiel, ein sehr spezielles Genre. Gibt es Gründe dafür, und wie entstand die Idee zur Hintergrundgeschichte?

Mike: Als wir mit Gothic anfingen, gab es unzählige Science-Fiction-Spiele, aber so gut wie kein Fantasy. Also haben wir uns das Fantasy-Genre geschnappt und überlegt. Was macht an Rollenspielen Spaß und was hat eigentlich immer daran gestört: Auf der Spaß-Seite gab es die hohe Komplexität, die vielfältigen Entwicklungsmöglichkeiten und die Erforschung einer fremden Welt.

Tom: Nicht zu vergessen die Möglichkeit, sich mit einer Figur – dem Helden – zu identifizieren; ihn zu hegen und zu pflegen, zu verbessern, ihn mit besseren Waffen und Ausrüstung auszustatten – der alte Jäger-und-Sammler-Trieb.

Mike: Als nicht so toll erwiesen sich bei bisherigen Rollenspielen folgende Punkte: Daß man schnell den Überblick verliert, wenn man nicht jeden Tag vor dem Rechner sitzt und nicht mehrere Blätter mit wichtigen

den Tag vor dem Rechner sitzt und nicht mehrere Blätter mit wichtigen Tom Putzki: "Tolkien ist schon klasse, gber sehr

schlecht ausgewogen ist, weil einige Attribute viel wichtiger sind als andere. Und daß die NESs sich viel zu einfach töten und umbringen lassen, um lebendig zu wirken. Es gab noch mehr Punkte, aber das waren wohl die wich-

tigsten. Naja, und als wir das erstmal hatten, war es an sich ganz einfach: Die tollen Sachen

blieben drin; alles, was wir nicht so toll fanden, flog bei Gothic raus. Die Hintergrundgeschichte ist langsam mitgewachsen. Die Hauptidee mit dem Gefängnis stand ganz am Anfang. Die Gründe dafür: Die Spielwelt ist begrenzt und kann umso feiner ausgearbeitet werden. Die Umgebung ist feindlich. Die Atmosphäre ist düster – kitschig-buntes Fantasy war noch nie mein Fall.

Tom: Meiner auch nicht... Tolkien ist schon klasse, aber sehr simpel strukturiert: Nur schwarz und welß, nur gut und böse. Dabei machen die vielen Grautöne das Leben doch erst richtig interessant. Mit Gothic versuchen wir, eine Atmosphäre wie in dem Film "Die Klapperschlange" zu schaffen.

kann!

#### FORTSETZUNG DES INTERVIEWS

PCACTOR Gibt es irgendwelche spielerischen Vorbilder von Piranha Bytes. Welche Computerspiele haben Euch besonders heeindnickt?

Alex: In letzter Zeit fand ich Commandos echt klasse, endlich ein paar frische Ideen. Auch Myth (nicht Myst!) hat mir gut gefallen. Aber wir zocken so viele unterschiedliche Spiele, daß hier der Platz nicht reicht, um alles aufzuzählen, was uns gefällt!

PCATED Die Dungeons von Gothic erinnem ein wenig an Tomb Raider-Gefilde, Warum habt Ihr Euch für eine 3D-Umgebung entschieden, und womit setzt Ihr sie um? Tom: Die Atmosphäre der Dungeons, Höhlen, Tempel, Minen und die gesamte Oberwelt mit ihren verschiedenen Lagern ist uns sehr wichtig. Wir wollen keine Schachtel-Levels, sondern eine organische Welt für Gothic. Daher werden unsere Levels komplett mit 3D-Modelling-Programmen gebaut und nicht mit einem x-be-

PCANAN Beim Probespielen ging des öfteren ein Raunen durch die Redaktion. Der Grund: Sämtliche Handlungsmöglichkeiten stehen Dir schon in der ersten Alphaversion von Gothic offen, die Umgebung scheint auf alle Handlungen vorbereitet zu sein und

liebigen Editor - ich hoffe, daß man das auch sehen

Alex: Bei der Umsetzung legen wir viel Wert darauf, Alex Brüggemann: "Ihr habt daß wir möglichst früh Spielfunktionalität ins Spiel einbauen und testen, statt erstmal nur an der Optik

zu arbeiten. Aber mal unter uns: Ihr habt noch längst nicht alles gesehen, ein paar Überraschungen haben wir uns noch aufgehoben. Tom: Wir sind halt gut, hehe! Aber eines noch als Erklärung: Wir sind bei Piranha Bytes alle begeisterte Rollenspieler, sei es am PC, der Konsole, Pen & Paper oder Liverollenspiel. Insofern haben wir schon gewisse Erfahrung darin, festzustellen, was cool, was logisch und was wichtig ist und wie die Umgebung, die NSCs und Monster reagieren sollten.

Feedback, bei sämtlichen Talent- Verbundene im Geiste steigerungen sehen Sie sofort die Was für alle Talente gilt, gilt ge-Magier entzündet mit seinem Feuerball nur mit Not einen Ast, ein Könner entfacht damit ganze Waldbrande.

Auswirkungen. Ein ungebildeter nauso für alle Lebewesen der virtuellen Welt. Menschen und Monster führen hier ein Eigenleben. Sie selbst interessieren da nur am Rande. Beobachtet man



GO Grundsätzlich können Sie jeden und alles in Gothic angreifen und ausplündern, nur mit den Folgen müssen Sie dann leben können.

PCACTED Ihr habt Euch für einen Hauptcharakter entschieden, der sich später für eine von vier Rollen entscheiden muß. Warum?

Mike: Bei bisherigen Rollenspielen mußte man sich am Anfang entscheiden, welchen Charakter man spielen will. Oft hatte man keine Ahnung, wozu die unterschiedlichen Talente gut waren und ob man nicht noch was Wichtiges vergessen hatte. Also ermöglichen wir dem Spieler bei Gothic, die Welt und die unterschiedlichen Banden kennenzulernen, bevor er sich entscheidet. Du startest zwar immer mit dersel-

ben Figur, kannst ihre Fähigkeiten aber im Laufe des Spieles in völlig unterschiedliche Richtungen lenken.

PCATTON Wieviele unterschiedliche Locations wird es denn in Eurem Spiel geben. Könnt Ihr schon eine 7ahl nennen?

Mike: Ich finde, es sollte vorher nicht bekannt sein, wieviele Ebenen ein Dungeon hat, das versaut nur die Spannung... Aber soviel sei verraten: Wir haben bis jetzt 10 Themenbereiche fürs Leveldesian, die unterschiedlich oft zum Einsatz kommen werden. Für genügend Abwechslung ist also gesorgt!

PCARTON Ihr seid gerade auf der Suche nach einem Vertriebspartner für Gothic, Seid Ihr inzwischen fündig geworden?

Tom: Noch nicht, Wir stehen aber momentan mit einigen Publishern in engerem Kontakt, und die bisherige Resonanz war doch überwiegend sehr positiv. Wir hoffen, bald näheres bekanntgeben zu können.

PCACTOR Wann dürfen wir denn wohl mit einer Verkaufsversion von Gothic rechnen?

Alex: Nach derzeitiger Planung werden wir Mitte '99 fertig sein. Tom: Es soll halt richtig klasse werden, deswegen brauchen wir schon noch einige Zeit. Aber das Warten wird sich dann auch lohnen.

PCATTON Vielen Dank für das Interview und weiterhin frohes Schaffen!

Sie z. B. beim Bestehlen eines Bandenchefs, wird die gesamte Bande hinter Ihnen her sein. Meucheln Sie den Bruder aber unbemerkt, können Sie seinen Genossen weiterhin gefahrlos gegenüberstehen. Sind Sie einem der 200 NSCs bereits vorher im Spiel begegnet, wird er sich daran erinnern können und sich dementsprechend verhalten. In Gothic werden Sie mit einem kompletten Sozialsystem konfrontiert, sogar einige der ca. 15 Monsterklassen arbeiten zusammen. Werden Sie von einem Troll entdeckt, sind aber von diesem durch einen Graben getrennt, wird dieser seine kleinen Freun-

de, die Gobbos, herbeirufen und sie einfach über den Graben werfen, Faszinierend! Sämtliche Kämpfe laufen in Echtzeit ab und werden mit Hilfe einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive in Szene gesetzt. Die Kameraführung ändert sich automatisch, und das gesamte Spiel läßt sich mit bescheidenen zehn Tasten des Keyboards beherrschen. Ein Gamepad soll ebenfalls gute Dienste verrichten. Sogar über Multiplayer-Optionen denkt man bei den Bochumern noch nach. Oh Mann, wir können die nächste Version jedenfalls kaum noch erwarten!

Christian Bigge

P200, 16 MB RAM

Technik: DirectDraw, Direct3D, DirectSound, CD-Audio

X Ratsel I

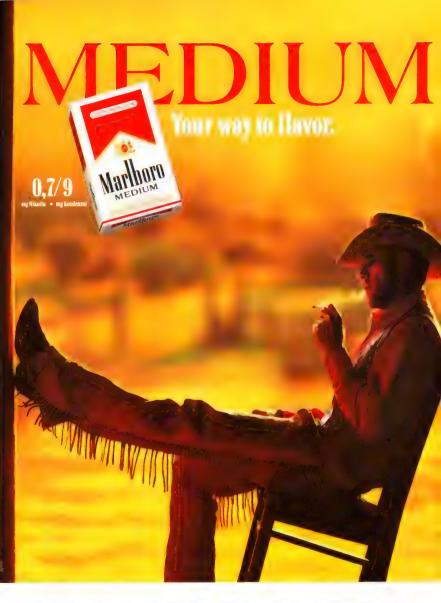
Multiplayer: 4 Sp. LAN Rossel or Piranha Bytes

Action (

Sprache, deutsch Inscheint: Mitte 1999

☐ Wirtschaft ■

PC ACTION 10/98



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



# Originalplakate - kostenlos!

#### **Limitierte Auflage!**

Wer jetzt "PC ACTION" oder "PC ACTION Plus" im Abo testet, erhält eines der abgebildeten .. TOMB RAIDER II"-Originalplakate - als kostenloses Dankeschön!

Da die Auflage limitiert

ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht! Coupon ausfullen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an. COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nurnberg

☐ Ja. ich möchte PC ACTION mit CD-ROM eine Ausgabe lang testen!

☐ Ja, ich möchte PC ACTION PLUS (Heft plus CD plus eine Vollversioni) eine Ausgabe lang testen! Als Dankeschön möchte ich folgendes "Tomb Raider II"-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!)

> J Motiv 1 "Sitzende Lara", Art.-Nr 1174 J Motiv 2 "Liegende Lara", Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vomame

Straße, Haus-Nr.

PLZ. Wohnort

Tel -Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewunschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten ubernimmt der Verlag. Des Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelleferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefallt mir das gewunschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des Heftes – kurz schriftlich Bescheid Postkarte genügt

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können S Frist von 10 Tagen widerrufen. Zu Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzertige Absendung des Widerrufi an COMPLITEC VERLAG GmbH & Co. KG. Aboservice Postfach, 90327 Nürnberg, Ich bin damit ei daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mittellt

2. Unterschrift

Datum

3420

#### **IMPRESSUM**

#### So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion: COMPLITED MEDIA AG Redaktion Of Action Roomstraße 21

90429 Numbera Anschrift des Abo-Services COMPLITEC MEDIA AG

Abo-Service 90327 Milroberg

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150. wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer: Tel: 0180/5959506 Fax: 0180/5959513

Anschrift für Reklamationen: Ritte verwenden Sie den Counon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de tps@pcaction.de aboservice@pcaction.de reklamation@pcaction.de

COMPUTEC MEDIA AG Roonstraße 21 90429 Nurnberg

Roland Arzberger. Christian Geltenpoth (Vorsitz)

Chefredakteur Christian Muller

Stellvertreter des Chefredakteurs

Leitender Redakteur CD-ROM Alexander Geltennoth

Herbert Aichinger, Harald Fränkel,

Christian Sauerteig (Assistenz) Redaktion Hardware

Thilo Bayer, Bernd Holtmann (Assistenz)

Bildredaktion Richard Scholler Textkorrektur Margit Koch

Redaktion Spieletips

Freie Mitarbeiter Spieletips Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Andreas Krumme (ak), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Troger

Werheleiter Martin Reimann

> Die PC Action 11/98 erscheint am 21. Oktober 1998

Produktionsleiter Michael Schraut

Vertrieh

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter Roland Bollendorf

Christian Hockel CmhH Nisrnberg

© Ensemble Studios/Microsoft

Abonnement

PC Action kostet im Jahres-Abonne ment mit CD-ROM DM 94,80 und mit Vollversion DM 168 -

Abonnementbestellung Österreich Abonnementpreis: 12 Ausgaben PC Action CD 05 780,-PC Action Plus 05 1.308,-PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300 A-5081 Arrif Tel: 06246-882-0 Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten je-der Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikatio-nen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden

Urheberrecht Text

Alle in PC Action veröffentlichten Berträge sind urheherrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung

Urheberrecht PC Action CD-ROM

Alle auf der PC Action-Coverdisk und -CD-ROM veroffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler. die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Herstel-ler. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Das Inhaltpapier wird phne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Anzeigenabwicklung: Computec Medienagentur GmbH Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefax: 0911/28 72-240 Thorsten Szameitat

(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P.) tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne

wgmenne@computec.de Andreas Klopfe

asklopfer@computec.de

Susanne Szameitat

seszamestat@computec.de

Claudia Rudolph carudolph@computec.de

Es gilt die Anzeigenpreististe Mr. 12 vom 1.10.1998

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbetragern e. V. (IVW), Bad Godesberg Verkaufte Auflage II Quartal 1998 142 451 Exemplare

## PC ACTION SPIELETEST

#### DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

#### DAS TESTURTELL

Ader Test wird von einem Haup ester erstellt. Christian M. bi chaftigt sich mit Actionspiele and Simulationen, Christian B #Bt kein Sport- oder Rennspiel degen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits Rollenspiele, Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer "im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

#### UNTER DER LUPE: COLID MCRAE BALLY



Christian M.: Also, ich hab' ja schon einige Rennspiele gesehen, aber noch kei-

nes, bei dem man so arheiten muß. Gerade mit einem Force Feedback-Lenkrad treiht es einem den Schweiß auf die Stirn, und man fühlt sich hinterher wie frisch aus dem Fitneß-Studio. Aber die Mühe Johnt sich, denn die Rallye-Schlitten sind super zu kontrollieren.



Codemasters hat hier ganze Arbeit geleistet. Endlich überzeu-

gendes Fahrgefühl, so macht Driften Spaß. Schade nur, daß sich die Konkurrenz auf der Strecke kaum blicken läßt. Rempeln, Rammen und Abdrängen gehören für mich zu einem Rennspiel. Colin McRae ist mir eine Spur zu realistisch.

Christian B.: Codemasters gelingt bei Colin McRae die

Gratwanderung zwischen realistischem Anspruch und purer Action, Eigene Fehlerchen wirken sich unmittelbar aus und bleiben jederzeit zeitlich nachvollziehbar, da dreht man doch gern auch ohne Gegner seine Runden. Greifen Sie zu. Sie werden mit hedingungslosem Fahrspaß belohnt.



Nach längerer Zeit ist Colin McRae einmal wieder ein Produkt, das

auch mich als Rennspiel-Kostverächter länger an den Bildschirm bannen kann, Begeistert hat es mich, mit Force Feedback-Lenkrad durch die Gegend zu brettern – das macht Laune und sorgt für ein viel unmittelbareres Fahrgefühl.



Colin McRae erkämpft sich zu Recht den Spitzenplatz unter den Rallyespielen. Es hat alleine schon Laune gemacht, dem Kollegen Bigge bei der Arbeit über die Schulter zu aucken. Seine nicht druckreifen Flüche wegen einer verpatzen

Etappe einerseits und die dezibelstarken Freudenausbrüche samt Beckerfaust bei einem triumphalen Sieg andererseits beschreiben das Spiel am besten: Colin McRae ist schwer zu beherrschen, birgt aber einen hohen Motivationsfaktor. Über meine ersten Fahrversuche schweige ich mich an dieser Stelle aus...

TEST DES MONATS COLIN MCRAE RALLY Colin McRae Rally • Rennspiel SCHMUTZMUNT

#### COLIN MCRAE RALLY TEST DES MONATS

Wußten Sie eigentlich, daß Rallyefahren in Finnland PCALIDE Volkssport ist? Wußten Sie eigentlich, daß die Videos der Serie "Crashing Fins" dort zu den Umsatzrennern zählen? Sie lachen? Nichts da. es wird bierernst, denn Codemasters verfrachtet Sie jetzt hinter das Lenkrad einer 300 PS starken Blechbüchse, die von Bäumen, Brückenpfeilern und Begrenzungspfosten beinahe magnetisch angezogen wird. Also schnallen Sie sich an

und setzen Sie den Helm auf, Colin McRae, der Rallye-Weltmeister von

1995, bringt Ihnen die hohe Kunst des Autofahrens bei.

ährend Formel 1-Fahrer stets bemuht sind. Thre Wagen wie an der Schnur gezogen über die Piste zu bugsieren, damit sich auch ja kein Schräubchen des hochsensiblen Gefährts lockert, geht's bei den Rallvepiloten zünftiger zu. Spektakuläre Drifts oder gelegentliche Abkürzungen guerfeldein sind dort nicht nur an der Tagesordnung, sondern - richtig ausgeführt - auch noch sehr schnell, Mit Colin McRae Rally können Sie selbst einmal antesten, wie sich so ein Drift mit 200 Sachen anfühlt, und zwar ohne befürchten zu müssen, daß Ihnen im nächsten Moment Herr Kaiser von der Hamburg-Mannheimer auf die Pelle rückt. Entwickler Codemasters, durch TOCA Touring Car Championship bereits mit Rennlorbeeren dekoriert, schickt Sie zur Selbsterfahrung auf acht Rallyekurse rund um den halben Erdball. In Neuseeland wühlen Sie sich durch Kies- und Schlammpisten. bei der berühmten Rallve Monte Carlo warten schneeweiße und regennasse Fahrbahnen auf Sie. und auf Korsika schlittern Sie auf winkligen Asphaltstraßen mit der Konkurrenz um die Wette. Kenner des Sports könnten mokieren, daß die tatsächliche Rallye-Weltmeisterschaft 14 Kurse umfaßt, doch keine Angst, Sie bekommen schon genug zu tun.

#### Commandos

Im Meisterschafts-Modus müssen alle Kurse in einer festen Reihenfolge (siehe Extrakasten) absolviert werden. Jede Rallye setzt sich aus sechs Teilabschnit-



Es geht also doch! Im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus fahren Sie dann doch direkt gegeneinander. Sie können übrigens selbst festlegen, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt werden soll.



Hü-hüpf! Der alte Escort ist wirklich unkaputtbar. Solche Sprünge steckt er locker weg. Beachten Sie die historisch wertvollen Rundinstrumente zur Geschwindigkeitsanzeige am rechten Bildschirmrand.

ten zusammen, die jeweils zwischen vier und sieben Kilometer lang sind, was einer tatsächlifünf Minuten pro Etappe entspricht. Ihr Job dürfte klar sein: Legen Sie jede Etappe so schnell

wie möglich zurück. Da Sie sich grundsätzlich auf völlig unbekanntem Terrain bewegen und chen Fahrzeit von etwa zwei bis die Kurse einfach zu lang sind, um sie sich anhand des Streckenplans einprägen zu können, setzt Ihnen Codemasters in

#### TEST DES MONATS COUN MCRAE RALLY

loten in den Beifahrersitz. Der nette Geselle erfüllt seinen Job hervorragend, Jede kleine Biegung, jede Brücke, jeder Pfosten, jeder Sprung wird Ihnen kurz zuvor via Sprachausgabe heruntergebetet, zusätzlich verdeutlichen Pfeile was in den nächsten Sekunden auf Sie zu-

iede Strecke mit verbundenen Augen und nur anhand der präzisen Kommandos bewältigen. Wie ein Blindflug wirkt dann auch so mancher Teilabschnitt, wenn Sie mit Topspeed auf die nachste Baumreihe zurasen und die Lücke partout nicht finden können, durch die Sie im näch-

weiser Voraussicht einen Co-Pi- rast. Wahrscheinlich könnte man sten Moment dann doch noch Ihr hübsches Blechspielzeug schlüpfen. Während Sie beim Kommando "eins-links. zweirechts" The Gefährt mit bestem Gewissen durch die sanfte S-Kurve prügeln können, werden Sie schon hald hei Auszufen wie \_fünf-rechts-über Kuppe" das Bremspedal ruckartig durch das Bodenblech treten - oder aber

ganz gehörig verbeulen. Muß aber auch mal sein, schließlich können Sie dann ja die Verformungen Ihrer Karosse bewundern, die die Grafikmaschine kurzerhand hervorzaubert. Eingedelite Dächer, zerbrochene Heckleuchten oder abgerissene Stoßstangen gefällig? Bitte

#### ALLE ARBEITSGERÄTE AUF EINEN BLICK

#### Die Profi-Wagen Stufe: (Fortgeschrittene)



Mitsubishi Lancer E4 300 PS Vierradantrieh Topfahrer: Tommi Makinen. Finnland

Schnell, sehr sauber zu fahren und etwas kürzer als der Subaru, daher ein kleines bißchen besser geeignet für Einsteiger.



Subaru Impreza WRC 300 PS. Vierradantrieb Topfahrer: Colin McRae. Schottland Ebenfalls sehr schnell, aber mit einer extrem feinnervigen Steuerung ausgestattet. Nur für Könner ein Siegfahrzeug.



Ford Escort WRC 290 PS, Vierradantrieb Topfahrer: Carlos Sainz. Snanien Perfektes Handling, besonders geeignet für die winkeligen Kurse von Korsika. Schweden und England.



290 PS, Vierradantrieb Topfahrer: Didier Auriol. Frankreich Ähnliche Fahreigenschaften wie der Escort WRC, aber nicht ganz so spritzig. Der schwächste Profi-

Wagen, trotz großer Wendigkeit.

Tovota Corolla WRC

#### Die KIT-Cars (Stufe: Anfänger)



Seat Thiza KTT Car 230 PS, Vorderradantrieb Topfahrer: Harri Royanpera. Finnland

Der schwächste Motor aller KTT-Cars. Dank seiner kleinen Abmessungen so gerade noch für winkelige Kurse geeignet.



Skoda Felicia KIT Car 240 PS. Vorderradantrieb Topfahrer: Christer Steén. Schweden

Der Trainingswagen der Fahrschule. Klein und wendig, mit ausreichender Motorleistung. Ideal für Anfänger.



Renault Maxi Mégane 250 PS, Vorderradantrieb Topfahrer: Jonas Kruse. Schweden Höchste Motorleistung, gute Endgeschwindigkeit, aber etwas zu großes Gewicht, was zu Lasten der Wendigkeit geht.



VW Golf GTI KIT Car 250 PS. Vorderradantrieb Topfahrer: Alister McRae, Schottland Hände weg von der deutschen Wertarheit, der Golf ist einfach schon zu alt! Gute Motorleistung. aber dennoch träge wie ein Klotz.

#### Die Bonuswagen (Stufe: Experte)



Lancia Delta Integrale 420 PS. Vierradantrieb Bonusrunde: Korsika Ein echter Klassiker! Extrem spritzig, dabei aber kleine Abmessungen und gute Wendigkeit. Die beste Wahl im Experten-Modus, Fahrspaß pur.



Audi Quattro 560 PS. Vierradantrieb Bonusrunde: England ...und noch ein Klassiker! Motorleistung bis zum Abwinken, aber ein unmögliches Handling, Allerhöchstens für Speed-Kurse wie Griechenland geeignet.



Ford RS 200 560 PS. Vierradantrieb Bonusrunde: Australien Wesentlich besser zu steuern als der Audi, aber mit Sicherheit kein Wagen für Haarnadel-Kurven. Testen Sie ihn doch einmal auf Korsika!



Ford Escort MK II 160 PS. Hinterradantrieb Bonusrunde: Griechenland Die Einstiegsdroge der finnischen Junioren, Fährt sich aufgrund des Antriebs völlig anders als seine Genossen. Unbedingt ausprobieren!

#### COLIN MCRAE RALLY TEST DES MONATS

Codemasters Berührung mit der harten Außenwelt fordert ihren Tribut, und die Gesamtleistung des Autoe cinkt

#### Die Stunde der Wahrheit

Nach jeder zweiten Rallve-Etanpe bietet sich die Gelegenheit, Fahrzeugschäden zu beheben und am Setup des Autos herumzuschrauben. Aber Vorsicht: Genau ein virtuelles Stündchen steht Ihnen dazu zur Verfügung, nicht gerade üppig, wie Sie bald feststellen können. Allein die Wiederbelebung eines teilweise

liefert defekten Motörchens erfordert prompt! Jede noch so kleine fast 30 Minuten, wenn dann noch Getriebe oder Elektrik Schaden genommen haben, bleibt nicht mehr viel Zeit für Finstellungen. An fünf neuralgischen Punkten können Sie dort herumschrauben, verändert werden können Reifen, Aufhängung, Bremsverhalten, Lenkung und die Getriebeübersetzung, Nicht viel, sagen Sie? Ja, aber ausreichend, denn alle Änderungen wirken sich auch tatsächlich auf das Fahrverhalten der Autos aus. Nur mit einem hart abgestimmten Auto. Spikes und kurzen Getriebewegen haben Sie z. B. auf



Die Lastwechsel auf unebenen Straßen sind in der Cockpitansicht besonders deutlich zu erkennen. Der gesamte Wagen neigt sich zur Seite.

#### SO SPIELT SICH COLIN MCRAE BALLY

Ähnlich wie die Konkurrenz von International Rally Championship orientiert sich auch Colin McRae Rally am Ablaufolan der realen Vorbilder. Pro Austragungsland warten 6 Etappen auf Sie, nach jeder zweiten dürfen Sie kleinere Reparatu-

ren vornehmen und die Wageneinstellungen verändern. 15 Konkurrenten werden vom PC simuliert, auf der Piste werden Sie davon aber keinen sehen. Ein Kampf gegen die Uhr der erfrischenderen Art wartet auf Sie.



Nachdem Sie die Setups für die ersten beiden Etappen ausgewählt haben, finden Sie sich auch schon am Start wieder. Noch schnell die bevorzugte Renn-Perspektive ausgesucht, und schon neigt sich das Gaspedal gen Bodenblech.



Das Ende der Etappe ist erreicht, die Zeit des Herrn McRae leider nicht mehr ganz. Aber knappe vier Sekunden lassen sich in fünf weiteren Etappen schon noch aufholen, und der zweite Platz berechtigt immerhin zur Teilnahme an der Superstage.



Nach der Zeitenauswertung können Sie selbst noch einen längeren Blick auf Ihre Fahrkünste werfen. Der Replay-Modus zeigt Ihnen auf Wunsch die komplette Rennetappe, ganz wie im Fernsehen, Eine Möglichkeit zur Fehleranalyse, die Sie umhrnehmen sollten!



Volle Fahrt voraus, die erste Zwischenzeit steht an. Offensichtlich wurde hier aut gearbeitet, nur 68 Tausendstel trennen uns von Colin McRae persönlich. Augenblicklich ist's der zweite Platz, wie man am grün unterlegten Auto links oben erkennt.



So, Schluß mit Zuschauen, die nächste Wertungsprüfung steht an. Ein kurzer Blick auf die Streckenkarte und die Wetterdaten gibt wichtige Aufschlüsse für das nächste Setup. Trocken und kurvia? Aha, ietzt schnell zurück zu den Schraubern!



Mist, ist ja doch etwas kaputtgegangen an der Karre! War aber nicht so schlimm, das schaffen die Mechaniker locker in einer virtuellen Simulationsstunde. Und Zeit für ein paar Einstellungen bleibt auch noch, prima. Gleich aeht's zurück auf die Piste!

#### TEST DES MODATS COUN MCRAE RALLY

den Eisplatten der schwedischen Etappen eine Chance, Da zwischen den Etappen auch einmal das Wetter umschlagen kann und sich naturlich auch das Streckenprofil ändert, sollten Sie immer ein wenig Reservezeit in petto haben, sonst verlieren Sie nicht nur das nächste Teilstück, sondern gleich die ganze Rallye. Enormen Einfluß auf ein erfolgreiches Abschneiden hat logischerweise die Wahl des richtigen Vehikels. Jedes der insgesamt 12 Fahrzeuge - vier davon erhalten Sie erst nach dem Gewinn der "Super-Special-Stages" - wurde von Codemasters mit anderen Fahreigenschaften versehen, wobei man sich natürlich am Originalmodell orientiert hat (siehe Extrakasten).

#### Auf Ab-wegen

Wie ist es denn grundsätzlich zu schaffen, ein tonnenschweres Automobil mit Höchstgeschwindigkeit über Wege zu hieven, die oftmals kaum breiter als das Gefährt sind? Schon Ramirez wußte in Highlander die Antwort: "Mit dem Herzen - und dem Verstand!" Auf gut deutsch: Sie müssen zunächst Mut zeigen und dann sehr genau wissen, wie Ihr Auto in jeder Lage reagiert. Codemaster leistet auch hier Hilfestellung. Die sehr direkte Lenkung reagiert bereits auf kleinste Einschläge feinfühlig. Unvorhergesehene Lastwechsel der Karosse gibt es nicht, stets verhält sich Ihr Wagen physika-



Autsch! Spektakulärer Unfall vor der Kulisse von Melbourne. Diesen Lancia wird es gleich ordentlich zerbeulen, was auch die Fahrleistungen des Autos deutlich herabsetzen wird.

lisch korrekt. Das gilt auch für die Bremsen, die insbesondere mit Hilfe eines analogen Eingabegeräts sanft und gräzise anschlagen. Rallyeprofis indes fahren brachialer. Meist wird nur kurz

Klasse! Der Regen wurde als 3D-Obiekt realisiert. Das verstärkt den Geschwindigkeitseindruck bei rasender Fahrt.



#### IN ACHTZIG TAGEN UM DIE WELT - DIE STRECKEN

Normalerweise beinhaltet die Rallye-Weltmeisterschaft 14 Läufe in ebenso vielen Ländern. Codemasters hat sich bei Colin McRae aber auf acht Rallyes beschränkt, die jeweils aus sechs Etappen bestehen. Insgesamt gilt es also 48 Teilabschnitte zu bewaltigen, was in

#### DEUSEELAND



wechsel einplanen müssen.

#### GRIECHERLAND



Kies-, Schlamm und Schotterpi- Staubtrocken präsentieren sich sten erwarten Sie hier. Natürlich die Griechen. Die lockeren Lehmfällt auch Regen, so daß Sie und Kiesuntergründe bieten wemindestens einmal einen Reifen- nig Haftung, dafür sind die Straßen schön breit.

#### MODITE CABLO



Die legendäre Ralive Monte Carlo konfrontiert Sie das erste Mal mit schneebedeckten Fahrbahnen. Setzen Sie dennoch auf die Naßreifen!

#### NUSTRALIED



Breite Sandpisten reizen zu hohen Geschwindiakeiten. Nur ärgerlich, daß gerade hier dichte Wälder den Straßenrand säumen. Dennoch recht einfach.



Der Sieg in Schweden geht an... na klar, Colin McRae. Immerhin sprana für uns der dritte Platz heraus.

und heftig auf das Pedal gehauen, um den Wagen rechtzeitig vor einer Kurve ins "Gleiten" zu bringen. Ist der Kurvenrand erreicht. wird das Lenkrad zum Kurvenäußeren eingeschlagen, und "gelenkt" wird mit dem Gaspedal. Je stärker dieses ietzt durchgetreten wird, desto enger wird der Kurvenradius des Fahrzeugs. Probieren Sie diese Profitechnik, die übrigens vorwiegend bei rutschigem Untergrund zum Tragen kommt, aber jetzt bloß nicht mit Ihrem Privatwagen aus. Besuchen Sie doch einfach die Rallveschule, denn die gehort bei Colin McRae Rally zum Service. Ein virtueller Fahrlehrer bringt Ihnen dort in aut abgestuften Lektionen die Grundtechniken des Rallvesports bei, danach können Sie Ihre frisch erworbenen Kenntnisse dann sofort in die Praxis umsetzen.

#### Orei Schwierigkeitsgrade

Habe ich Sie ietzt mit zuviel Fahrtechnik verschreckt? Hmm. war nicht meine Absicht und offensichtlich auch nicht die von Codemasters. Um es noch einmal deutlich zu sagen: Die Fahrphysik von Colin McRae Rally bewegt sich auf dem schmalen Grat zwischen simulatorischem Anspruch und leichter Zugänglichkeit. Erfeulicherweise gelingt der Balanceakt hervorragend, Anfanger erhalten einen ebensolchen Modus, der dann auch nach dem Motto "Einsteigen und Wohlfühlen" funktioniert und kleinere Fahrfehler gnädig verzeiht. Fortgeschrittene werden nicht nur PS-stärkere und schwieriger zu handhabende Maschinen unter den Hintern bekommen, auch die Computer-Gegner legen bessere Zeiten in den einzelnen Teilab-

#### AUSICHTSSACHE -DIE FAHRERPERSPEKTIVEN

Fünf Kameraperspektiven hietet Codemasters seinen künftigen Rallve-Piloten an. Alle fünf sind prinzipiell nutzbar und transportieren auch das Geschwindiakeitsaefühl, bei der extremen Weitwinkelansicht verliert sich aber das Gefühl für den Wagen, Letztendlich entscheidet



Ich will keine Beulen: Kamera Der Griff zum Knüppel: die Cockvor der Windschutzscheibe.



winkelperspektive 1.



Die Nase im Staub: Kamera unter der Stoßstange.



pit-Ansicht.



Spritz' mich voll Dreck: die Weit- Jetzt seh' ich alles: die Weitwinkelperspektive 2.

schnitten vor. Ach ia, Thema Computergegner: Diese werden zwar vom Programm verwaltet, faktisch bekommen Sie sie aber nicht auf der Piste zu sehen. Hier hält sich Codemasters strikt an den Ablauf einer realistischen Rallye, auch dort treten die Piloten wie im Programm allem gegen die Uhr an. Dennoch spüren Sie den heißen Atem der Konkurrenz direkt im Nacken, denn auf ieder Etappe wird achtmal die Zwischenzeit genommen. In der linken oheren Bildschurmecke erfahren Sie dann Thre momentane Plazierung, außerdem wird der Abstand zur Spitze bis auf die tausendstel Sekunde genau ausgegeben.

etwa dem genreublichem Durchschnitt entspricht. Außerdem verwöhnt man Sie mit vier "Super-Special-Stages", wo Sie sich nach Siegen auch die Bonusautos erfahren können, die Sie für den Expertenmodus zwingend benotigen.

#### SCHWEDEN



Schnee und Eis bis zum Horizont, hier benötigen Sie eine korrekte Bremsbalance und einen sensiblen Gasfuß, Setzen Sie rechtzeitig zum Stiden an.

#### KORSIKA



Asphaltpisten laden zum Rasen ein. Leider sind die Bergstraßen Korsikas unverschämt eng, dafür wartet nach der Superstage der Lancia Delta.

#### DODDESIED



Schlomm, Schotter, Sand und verdammt viele Palmen, dazu Regen und überflutete Reisfelder. Auch hier müssen Sie mindestens einmal zum Reifenwechsel.



Nur die Harten kommen in den Garten. Der verschneite Unterarund der ersten Etappen ist nur der Aufgalopp, danach reiht sich eine Haarnadel on die nächste.

#### PCACTOR PRUESTAND

#### COLIN MCRAE RALLY

## PRO & CONTRA

- einahe perfektes Fahrver
- Sehr differenzierte Zeitnahme + Veränderungen am Fahrzeug-Setup wirken sich spurbar aus
  - · Viel fahrerische Abwechslung durch die diversen Bodenuntergründe
  - Gut abgestufter Schwierigkeitsgrad
  - + Nutzuche Reifabrerkommentare
  - Streckenrandobiekte verpixeln bei Großeinstellungen
  - Hohe Hardwareanforderungen
  - Keine direkten Gegner auf der Strecke

LEISTUNGSMERKMALE Alle Testrechner waren mit 32 MB RAM bestuckt, bei Voodog-Karten erlaubt Colin McRae auch eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten, Grundsatzlich ließ sich feststellen, daß zwischen den Auflösungen 512x384 und 640x480 kaum ein Leistungsunterschied bei den getesteten Grafikkarten auftrat Das gilt auch für die hohere Auflösung der Voodoo'-Karten, Co-In McRae zeigte sich sehr hardwarehungng. Selbst bei einem P2-333 MHz zeigten sich leichte Ruckeltendenzen bei Nachtund Schlachtwatterfahrten Resitzer kleinerer Système können zugunsten der Darstellungsgeschwindigkeit einzelne Grafik-P 166 P 200 MMX P2-333 details stufenweise abschalten

Grundsätzlich lassen sich die Fahrzeune mit sämtlichen Joysticks, Joypads und auch der Tastatur steuern. Dringend empfohlen sei jedoch ein Lenkrad, denn die schwierigen Kurse bekommen Sie damit einfach am hesten in den Griff Colin McRae Rally unterstutzt auch Force Feedback-Geräte, unser Test mit dem Per4mer Wheel sorgte in der Redaktion aber für geteilte Meinungen. Die Rütteleffekte auf den unebenen Pisten waren enorm stark, so daß sich bereits nach einer Etappe deutliche Ermudungserschernungen bei allen Testpiloten zeigten.

#### INSTALLATION Colin McRae Rally erlaubt gleich

stallationsgrößen, wobei lediglich von der kleinsten Vanante abzuraten ist: Ladezesten bes 4 MB-Installation:

Unerträglich lang Ladezeiten bei 158 MB-Installation: Gut Ladezeiten bei 180 MB-Installation

Ladezeiten bei 370 MB-Installation: Sehr aut

#### GRAFIK

Allec auf einen Rlick- Di ständigen Bildschirmanzeigen während der Fahrt stören nicht und liefern die wichtigsten Daten. Die gesamte Optik workt zunächst spektakulär, doch bei genauerem Hinsehen offenbaren sich auch Schwachen.



#### COLIO MCRAE IM WETTBEWERE











Cotin	McRae	Raliy	





	Loun McKae Kauy	Sega Kally MMX	итсет, нашу спатрюпsпір	Buenus Rauy
Strecken:	åk6	4 2	30 10 80 11 21 11	· y
Fahrzeuge:	12	2	9	6
Spielmodf:	4	3	4 5 1 1	-3
Multiplayer:	2 Sp. Splitscreen,	2 Sp. Splitscreen,	2 Sp. Splitscreen,	2 Sp. Splitscreen,
	Netzwerk	Netzwerk	8 Sp. Netzwerk	4 Sp. Netzwerk
Fahrphysik:	sehr gut	gut	befriedigend	ausreichend
Setups:	ja	ja	ja	ja
Crhudarialultemada	2		* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	

#### Ehrlich währt am längsten

Colin McRae Rally darf sich auch in diesem Punkt rühmen, nicht nur genau sondern auch fair zu sein, Tatsächlich bekommen Sie ieden Fahrfehler an der nächsten Zeitmess-Stelle unverhlümt aufs Butterbrot geschmiert, aber dieses Prinzip läßt sich auch umkehren. Fahren Sie also in einer Passage besonders gut, so wird mit Sicherheit auch Ihr Vorsprung gegenüber der Konkurrenz anwachsen. Der unmittelbar erkennbare Zusammenhang zwischen eigener Fahrleistung und deren Widerspiegelung in der Zeitnahme hält auch nach mehrmaligem Durchspielen einzelner Strecken die Motivation aufrecht. Ein perfekter Lauf gelingt halt sehr selten, und meistens kann an der einen oder anderen Passage noch etwas Zeit herausgeholt werden. Alle Bestund Zwischenbestzeiten werden natürlich auch in der Highscore-Liste verewigt, so daß Sie bei entsprechendem Training Ihren Freunden schon bald Rekorde für die Ewigkeit auftischen können. Oder aber Sie treten direkt gegen sie an. Die Verkaufsversion soll nämlich eine Netzwerkopti-

## VERGLEICH

Die neue Referenz der Rallye-Spiele ist gefunden, wurde auch

Zeit! International Rally Championship bietet im Veraleich zu Colin McRae ähnliche Spielmodi und sogar noch mehr Strecken. das Fahrverhalten der Autos geriet aber schwammiger. Sega Rally hat zwar nicht mit diesem Problem zu kämpfen, dafür aber mit dem Zahn der Zeit, welcher inzwischen heftige Bißwunden in der Grafik-Engine des Programms hinterlassen hat. Bleifuß Rally-Piloten schlagen sich wiederum mit überaus unfairen Gegnern herum. Nicht gerade ein spielespaßfördernder Umstand, aber maßgeblich verantwortlich für den großen Wertungsabstand zu Colin McRae.

#### Colin McRae Rally ......87% Intern. Rally Champ.(abgew.) 82% Sega Rally MMX (abgew.) ....78% Bleifuß Rally (abgew.) ......70%

on für zwei Spieler beinhalten, die aber leider in unserer Testversion noch nicht integriert war, so daß wir auf eine Mehrsnieler-Wertung zunächst verzichten. Voll funktionstüchtig zeigte sich hingegen der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, wohei der Bildschirmausschnitt für packende Duelle an einem PC durchaus großzügig ausfällt.

#### Makellos schön?

Besonders schön in Szene gesetzt wurden die Wettereffekte bei Colin McRae Rally, Wenn die Autos z. B. auf den matschigen Straßen von England langsam, aber sicher zur Dreckschleuder mutieren oder sich die Scheinwerfer bei Nacht mühsam durch das regnerische Indonesien kämpfen, kommt Freude auf. Allerdings nur bei Besitzern von Pentium 2-Systemen mit 3Dfx-Karte, denn die Hardware-Anforderungen widerlegen das Vorurteil vom sparsamen Schotten. Colin McRae verlangt Ihrem Rechenknecht alles ab, was in ihm steckt, nicht unbedingt verständlich, wenn man sich z. B. die arg pixeligen Streckenrandobiekte aus der Nähe anschaut. Viele Programme stellen mehrere Fahrzeuge auf dem Bildschirm flüssiger dar, ärgerlich und etwas unverständlich, daß Codemasters hier patzt. Wie gesagt, gesegnete P2-Eigentümer dürfte das kaum stören, denn die erhalten mit Colin McRae nicht nur das beste Rallvespiel für den PC.



Mit Videos werden in der Fahrschule die Prüfungen erläutert. Während der Fahrt werden Ihre Leistungen dann kommentiert.

#### KOMMENTAR

>> Wer nicht gerade ein Naturtalent ist, wird anfangs mit Befremden feststellen, welches Repertoire an Schimpfworten er auf Lager hat. Selbst mit den sogenannten Anfänger-Autos eiert manch ein Einsteiger während seiner ersten Fahrversuche wahrscheinlich wie ein liebestoller Elch durch die driftfreudigen Kurven, Sind derlei Probleme überwunden, wird der Spieler aber von Ehrgeiz und Motivation gepackt. Immer und immer wieder will er hier ein bißchen gekonnter entlangrasen und dort etwas Zeit rausholen. Freizeit-Rennpiloten stellen fest, daß der Spielspaß stimmt, Fürwahr meisterlich, Codemasters! ((



Da fliegt der <mark>Matsch.</mark> Bei starkem Regen suhlen Sie Ihren Wagen in Indonesien von oben bis unten ein. Durch die Geschwindigkeit des Wagens scheint der Regen direkt von vorn zu kommen. Die Details der Fahrzeugdarstellung können Sie übrigens dreistufig verändern.

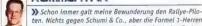
sondern gleich eines der besten ter für die Königsklasse, und an- eine solche hätte sich Colin sei-

Rennspiele überhaupt. Tja, dere Rennserien haben halt billi- nen Ehrenplatz in jeder guten Schumi, die Zeiten werden här- gere Lizenzen. Aber auch ohne Tempo-Sammlung verdient.

testbar

Multiplayer

Christian Bigge



#### KOMMENTAR

ten. Nichts gegen Schumi & Co., aber die Formel 1-Herren schlagen sich halt nicht mit ständig wechselnden Bodenbelägen und nahezu unbekannten Pisten herum. Nachdem ich selbst vor gut einem halben Jahr einen Ford Escort MK II durch die finnische Botanik scheuchen durfte, hat Codemasters das Rallye-Fieber bei mir jetzt neu entfacht. Colin McRae Rally kombiniert rassigen Fahrspaß mit Simulationsanleihen auf beeindruckende Art und Weise. Jeder kleinste Fehler schlägt sich in der Zeit nieder, eine besonders gut gemeisterte Passage wird aber genauso durch die nächste Zwischenzeit belohnt. Fehlende Gegner auf der Piste stören mich nicht im geringsten, die gibt's im Rallyesport halt einfach nicht. Abgesehen davon haben Sie mit Sicherheit genug damit zu tun, Ihr eigenes Gefährt auf den schmalen Pfaden des Erfolgs zu halten. Wenn nur ein Milliliter Rennfahrerblut in Ihren Adern pulsiert, sollten Sie sich das Hochgefühl eines gelungenen Drifts keinesfalls entgehen lassen! ((

Mindester P166, 16 MB RAM, Win95, 3D-Kart	e
Empfohlen: P2-300, 32 MB RAM, Voodoo'-Kart	e, Lenkrad
Grafiki Direct3D	
Sound: DirectSound	Marie CD-Audio
Multiplayer 2 Sp. an einem PC, LAN	Handbook deutsch
Controller: Tast., Joyst., Lenkrad, FFeedb.	Spracker deutsch
CO/HB: 407 MB/4-370 MB	Preii: ca. DM 80,-
Hersteller: Codemasters %	relfentlistmer: Sep. 1998
Graf to 82%	Genre: Rennspiel
O7ar Noch midst	Spietantinii Act in





# TENSPRUNG

ven. Buckelpisten und Sprungschanzen bestimmen das Bild der 20 Strecken, Für diese Disziplin können Sie übrigens mit dem intearierten Editor kinderleicht selbst zusätzliche Kurse kreieren. MX-Rennen sind schließlich die Konigsdiziplin von Motocross Madness. An der frischen Luft jagen die Fahrer über 14 Kurse, die mit langen Geraden, tückischen Steilkurven und riesigen Sprüngen ausgestattet sind.

#### Kleiner Schraubkurs

Für alle Disziplinen gibt es einen Trainings-Modus, Einzelwettbewerbe und die ultimative Meisterschaftssaison. Sie können sich mit bis zu zehn Computergegnern messen. Anfangs ein Rennen zu gewinnen, ist angesichts der gelungenen Kunstlichen Intelligenz nur schwer monlich. Für gute Plazierungen reicht es aber schon bald, so daß die Motivation nicht frühzeitig ausgebremst wird. Wer eine bes-

#### SO SPIELT SICH MOTOCROSS MADNESS

Herzstück von Motocross Madness ist die Fahrphysik, Wer nach ein paar Minuten ein Gefühl dafür bekommen hat, sollte bereits gute Ergebnisse bei den einfacher zu bewältigenden Spielvarianten Baja und Freestyle erreichen, Motocross Madness simuliert nicht nur das Verhalten der Maschine, sondern auch das des Fahrers. Sie benötigen für die Steuerung lediglich einen Joystick mit vier Knöpfen, Mit Knopf 1 gibt der Spieler Gas, Knopf 2 ist die Bremse. In der Luft lösen die anderen Buttons in Verbindung mit einer Richtungsangabe die 16 Stunts aus. Wenn Sie sich auf dem Boden befinden und den Stick nach links und rechts drücken, können Sie lenken. Bewegungen nach vorne und nach hinten bewirken, daß der virtuelle Fahrer sein Gewicht



Baja: Diese Rennvariante erinnert an die Sonderprüfungen der Rally Paris-Dakar, Sieger ist, wer am schnellsten im offenen Gelände eine bestimmte Anzahl von Toren passiert.



MX-Rennen: Wer hier erfolgreich sein will, sollte die Kurse in freier Natur sehr genau kennen. Sonst verzettelt er sich während der Sprünge oder klatscht unsanft gegen Steilkurven.



Supercross: Bis zu zehn Freestyle: Der Spieler Fahrer drängen sich auf einem engen Hallenkurs durch viete enge Kurven. Wer siegen will, muß schnelle Rundenzeiten fahren und sollte wenia Fehler machen. Punkte hat, gewinnt.

muß im direkten Wettkampf mit den Computerfahrern abenteuerliche Stunts zeigen. Wer nach Ablauf der vorgegebenen Zeit die meisten

#### PC ACTION PROFSTAND

#### PRO & CONTRA

- . Canada Falandas
- Geniale Fahrphysik
   Vier Spiele in einem
- Schnelle Erfolgserlebnisse
- + Moderate Hardwareanforderungen
- Fahrhilfen für Anfänger
- Einfach bedienbarer Editor
   Ideal für Mehrspieler-Fans
- + Computer macht "menschliche" Fehler

3D-Karte zwingend notwendig

Verhaltnismäßig karge Landschaftsgestaltung

MX-Kurse stellenweise unübersichtlich Grafik stockt bei hohem Gegneraufkommen

#### LEISTUNGSMERKMALE

Motorross Madiness hat einen Nachteel: Es lauft nur mit einer 30-Karte. Dafür sind die sonstigen Hardwarebedingungen modert. Unsere Testrechner waren jeweils mit Voodoor-Karte bestützt. Ein Performance-Gewinn laßt sich nicht nur durch das Abschalten von Gräftidetalls erzelen; auch die Soundeinstellungen haben eine merkliche Auswirkung auf die Geschwindeken.

P133 (Bete Synthariset - 100%)
P133 (2.46)
P133 (4.48)
P200 (5.48)
P200 (5.48)

#### GRAFIK



Die Grafikqualität läßt sich per <mark>Schieberegler nahez</mark>u stufenlos verändern. Außerden sind bei Bedarf Details abschaltbar.

#### STEUERUNG

Force Feedback-Unterstutzung: Ausreichend

Starke Beschleunigungskrafte sind die fast alles beherrschenden Eindrucke beim Force Feedback-Stick. Ansonsten sind lediglich Rucker spürbar, wenn das Motorrad sehr hart aufschlagt. Normate Boderwellen oder Buckelpisten haben keine Auswirkung.

#### Freestyle-Pro-Unterstitzung: Gut

rreesige-rro-unterstutzung: due Las neur Pad, das in September erschernt, vermittelt ein ganz neues fahrgefuhl. Mit dem Freestyle zu steuem ist gewohnungsbeduirtig. Statt mit dem Steuerkrezu wird gebenkt, indem am das Gamegand and hilbs und rechts legn, Das große Plus. Der Speller fühlt sich fast, als hatte er seine Hande an einem Motoradlenker. Gewichtsverlagerungen gehen vonstatten, indem das Pad nach vorne und hinten gekippt wird. Es ist also eichter Kurperensatz gelfagt.

#### INSTALLATION

Ladazaston, gamassan mit asaam Ruf D. POM

Minimalinstallation (31 MB): Langsam Normale Installation (158 MB): Mittel Komplettinstallation (418 MB): Schnell

Multiplayer: Nur eine CD nötig

sere Performance benötigt, schraubt vor seinem Auftritt vielleicht ein wenig an seiner Enduro herum. Die Zahl der Eingriffsmöglichkeiten (Motor, Fahrwerk, Reifen) ist zwar gering, das Tuning wirkt sich aber spurbar aus,

#### Gefühl ist gefragt

Motocross Madness brilliert in erster Linie wegen der Fahrphysik. Da das Verhalten der Maschinen unabhängig von dem des Fahrers berechnet wird (lesen Sie dazu auch den Kasten "So spielt sich..."), entsteht ein bislang unerreichtes Spielgefühl, Wer sich auf seinem Zweirad halten und nicht immer wieder den Staub küssen will, muß sich mit den Gesetzen der Schwerkraft auseinandersetzen Der Fahrer gerät in der Luft zu weit in Rückenlage? Abgang, Sie senken die Nase Ihres Motorrads bei der Landung zu weit nach vorne? Sturz. Sie verlagern das Gewicht des virtuellen Piloten stark nach hinten und geben einen Tick zu viel Gas? Mißglückter Wheelie. Sie verharren in der Luft zu lange in der Stunt-Haltung, weil Sie nach möglichst vielen Punkten lechzen? Dumm gelaufen, Bereits nach wenigen Minuten bekommen Sie aber ganz intuitiv ein Gespür dafür, wie Sie ihre Maschine behandeln müssen, wie die Stoßdämpfer reagieren und mit welcher Neigung Sie z. B. längsseits einen Hügel entlangrasen müssen, ohne wegzurut-



#### VERGLEICH

Motocross Madness ist momentan die Referenz bei den Motorrad-

rennspielen. Das liegt hauptsächlich an der genialen Fahrphysik. Moto Racer kann über ein Jahr nach dem Erscheinen noch mithalten, was den Spielspaß betrifft. Redline Racer spricht in erster Linie die Arcade-Fans an. Und über International Moto-X breiten wir rücksichtsvoll den Mantel des Schweigens.

Motocross Madness	.87%
Moto Racer	85%
Redline Racer	82%
International Moto-X	10%



Auch bei den Hallenrennen sind weite Sprünge möglich.



Die Schatteneffekte sehen nicht nur realistisch aus, sie helfen dem Spieler auch, Sprungwinkel einzuschätzen.



Einsteiger können diverse Fahrhilfen zuschalten. Der Computer unterstützt den Spieler auf Wunsch beim Lenken, Gas geben und Springen oder er hilft. die Balance zu halten und Stunt-Übungen auszuführen.

## DER NEUE SERIENSTAR. SAMSUNG.



### SyncMaster 700p plus SyncMaster 900p

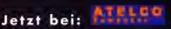


Man nehme eine ausgezeichnete Serie daraus das Beste und verfeinere die Technologie. Sync-Master 700p plus: Eine Generation besser, in 17 Zoll. Wens Sie es entscheidend großartiger haben

wollen, dann beeindruckt der 19 Zoll-SyncMaster 900p. Sie mit messerscharfen, flimmerfreien Bildern. Big Businessinit SAMSUNG, in Qualität und Leistungsvolumen seit Johren: nuscezeichnet: Besonderes Augenmerk richten Sie bitte

auf die High-Contrast-Technologie: Die Bildschörle, du Kontrost und die Helligkeit werden dramatisch erhöht Em dorchaus wichtiger tichtblick dabei ist, daß sich die Forbtiefe wesentlich verbessert. Das bedeutet für Sie streff und ermüchungsfreier Arbeiten. Das Bedienungs-Board-in and Schublade im Monitor integriert. Der 700p plus ader de

SAMSUNG ELECTRONICS





900p; Einer ist besser, File Sie



Je höher der Spieler springt, desto länger kann er seinen Stunt halten. Er muß ihn allerdinas für eine weiche Landuna frühzeitia beenden. Hier zeigt der Fahrer einen Double Can-Can.



Gewichtsverlagerung ist alles: Dieser Fahrer beugt sich nach vorne, um die Auffahrt zur Schanze optimal nehmen zu können.



#### KOMMENTAR

>> Während meiner Schulzeit fand ich Physik ungefähr so anziehend wie ein Katzenklo, das dreieinhalb Wochen lang nicht gereinigt worden ist. Die Fahrphysik von Motocross Madness

löst glücklicherweise andere Gefühle aus: Wie ein Profi über Buckelpisten. Schanzen und Hügel zu rasen, macht einfach einen Heidenspaß! Selbst anfängliche Bruchlandungen steckt der Spieler locker weg, weil es irgendwie sogar unterhaltsam ist, sich hin und wieder das virtuelle Gesäß zu prellen. Besonders angetan hat es mir der Freestyle-Modus. Den sollten Sie unbedingt einmal bei einer Mehrspieler-Sitzung zocken. (



#### KOMMENTAR

>>> Gleich zwei gute Rennspiele in einem Monat. Liebe Industrie, kann das bitte jetzt so weitergehen, ich will auch immer artig sein!? Ohne große Einarbeitungszeit können Sie sich bei Motocross Madness gleich auf den Hobel schwingen, vier

Spielmodi sorgen für Abwechslung, und wer schon einmal auf einem Motorrad gesessen hat, wird bestätigen, daß sich die Microsoft-Kisten einfach "echt" anfühlen. Wheelies? Kein Problem! Stunts? Na klar! Bruchlandungen? Auch, aber diesmal ohne Knochenbrüche und Krankenhaus-Tagegeld! Hier steht nicht unbedingt die Jagd auf Bestzeiten im Vordergrund, sondern nackter Fahrspaß - und darum geht es 96 schließlich bei einem Rennspiel, oder? «



Stürze wie diese gehören bei MX-Wettbewerben zur Tagesordnung. Wer eine Schanze mit zu wenig Geschwindigkeit anfährt, kommt häufig unglücklich direkt am nächsten Hang auf.

schen. Dann heißt es: Nur nicht übermütig werden. Es mag nett sein, einen Konkurrenten dabei zu beobachten, wie er wieder mal an einen Hügel patscht. Vielleicht schicken Sie ihm sogar ein hämisches Grinsen hinterher. Wer jedoch zu lange unkonzentriert ist, liegt vielleicht schon Sekundenbruchteile später ebenfalls im Dreck, Glucklicherweise rappeln sich die unverwundbaren Biker schnell wieder auf. Nur ein Zeitverlust ist die Folge - Motocross Madness schafft perfekt den Spagat zwischen Realismus und Spielspaß.

#### Chronisch unzufrieden?

Grafisch mag der Renner von Microsoft auf den ersten Blick etwas leblos wirken, weil die Szenarien allesamt ohne Elemente wie Bäume oder Busche auskommen müssen. Raucheffekte.

und besonders die perfekt animierten Fahrer entschädigen dafür allemal. Der Sound mit den täuschend echt klingenden Motorgeräuschen und Beifallsbekundungen der Zuschauer ist zweckmäßig. Wer die 3D-Effekte nutzen kann, hat einen spielerischen Vorteil: Gegnerische Fahrer sind oft bereits links oder rechts zu hören, ehe der PC-Besitzer sie sehen kann. Wer sich vielleicht noch ein paar Disziplinen mehr gewünscht hätte, betrachte sich hiermit wegen chronischer Unzufriedenheit als getadelt. Motocross Madness bietet eine Menge für sein Geld. Andererseits... Extras wie Seitenwagenrennen oder Weitsprungwettbewerbe wären witzige Ideen für den zweiten Teil oder eine Mission-CD. Wie wär's, verehrte Programmierer?

Schattenwurf, Lichtspiegelungen	Harald Fränke
Mindostonia P133, 16 MB RAM, Direct3D, Win95	
Conplatiler: P200, 32 MB RAM	
Corps, Direct3D	
Sount: DSound, 3D P. Audio, Samples Marr	DirectSound
Multiplayer: 8 Sp. LAN u. TCP/TP, Modern Handbuck	deutsch
Controller: Tast., Joyst., Freestyle Pro, FF Sprach	deutsch
CD, NO 484 MB/31-418 MB Prei	ca. DM 100,-
Herstelles: Rainbow Studios/Microsoft weroffentlichung	September
76% 1 76%	Rennspiel
87% 90% Controls of Multiplication	Action a Rätsel Strategie Wirtschaft
M Unterhaltsame Schlammschlacht auf zu	oi Pädern (



die St Einer der gehässigsten Tricks der Pro Arhiter, Ein auter Teil der Feinde wird r Gefecht gesetzt.

der Außerirdischen sowie deren um ein weitere. Kommunikationsformen passend einzudeutschen Durch die Sprache verstarkt sich die Atmospha /ERGLEICH

Die Starken von Star-Craft, der Muttiplayer-Modus, das Missiosndedie Smetbarkeit und die Atmosphare, dominieren so stark, daß kleinere Mankos nicht mehr besonders ins Gewicht fallen. Kein

Sprecher sogar, spezielle Laute

spiel kann in diesen Punkten mit StarCraft konkumeren Ein paar Kleinigkeiten Johien aber doch, mel die Entwicklungs . Age of usstarke . e in KKND WE 3D Kar

existierendes Echtzeit-Strategie-

ad Einheiten vo on die wirklich er a on und ie erweiterte Eigheitenverwaltung von Dark Reign

StarCraft	-
Age of Empire	9
KKND 2	6%
Total Annihilation	
C&C Alarmstufe Rot	69
Dark Reign	4%

s laßt sich von benichter nielen d earitte es biei Beauthat Star-Zung ker

auch in der des

Ore Spenamen . ede l 2 1 (A 40 5" e chi a ing the Barle net. Abgeseren von den

Mehrspiet Ererie his

zah reiche starts ter autt a Batta

aß Raut

#### KOMMENTAR

Auch wenn es doch noch langer gedauert hat als angenommen, ist und bleib! StarCraft für mich das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel. Uberragendes Missionsdesign, ausge-

wogene Rassen und die dichte Atmosphäre sorgen besonders für diesen Erfolg, Natürlich wünschte ich mir noch weitere Extras, unter anderem richtige Höhenunterschiede, eine höhere Auflösung sowie Sicht- und Schußlinien. Daß diese Features größtenteils komplett fehlen, trubt den Spielspaß jedoch kaum. Blizzard hat die essentiell wichtigen Punkte verwirklicht und somit ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel erstellt, das keinen Vergleich mit moderneren Genrevertretern scheuen muß. «

#### EIN WORT DES DESIGNERS

StarCraft hat sich so sehr verspätet, weil wir noch so viele Dinge fanden, mit wir es wie gepla wäre es nicht das Spiel viel Arbeit ins Balanci-

kein "Ich bau" einfach masse das Spiel" gibt, und das war sehr sehr schwer zu realisieren. Jetzt hat StarCraft eine enorme WWW. HALF-LIFE. DE tegien oucht von Anfang an orfensichtlich man kommt erst dahinter,

oder 50 Stunden mit dem Spiel beschäftigt hat. Wir ausgiebigen Beta-Test nicht realisieren können zahl für so eine Aktion begrenzt, kann man sichergehen, dan i den Teilnehmern überwiegend um Hardcore-Fanatics hande Uhr morgens aufstehen, um ihren Namen auf die Liste zu s hrend des Beta-Tests fanden wir noch ei manchen finheiten, die sich dann e Menge kleiner Sch omierten und mit ein en Aufwand an Feintuning beseitigt d für die Dauer der Tests liegt in der gen mußten. Ein weite e von StarCraft - vel mit WarCraft ist es riesig, giganund da moglichst a aufzuspuren, hat eben eine Menge kostet. Wir hatten Illusion, ein völlig bugfreies Spiel ichen zu konnei wollten es so auf den Markt brin-

an ex durchst nn, ohne etwa-( 110 modher seh he 1 01. itten). nen untauren en und s reizustel att weight zu adhaben das Gameplay perfer ausha-Inmine lanciert wurde und man pro ohne dauernde Abstürze ub das

Da Pater V. 01 P10 7. " modlich im Battle satz.icher Pitch gibt dem Si e er auch die Mou or die Starke noten

. z., treffen War .11 56 Alexander Geltenooth

deutsch Tastatur Meus reis ca DM 90. CD/HD: 600 MB 80 MB Veröffentlichung: e haltlich Buzzard, Cendant Echtzeitstrategie



Die meisterhafte Inszenierung komplett in Deutsch

Rätsel

einzuschatzen "

Spearhead • Action-Simulation

# USTLING



Wenia eindrucksvoll sind die Explosionen. Popeliae Flammen-Sprites statt 3D-Effekten? Das sollte heutzutage nicht mehr sein.

uch bei Spearhead steht mit dem M1A2 das 72 Tonnen schwere Monster der US-Streitkräfte im Mittelpunkt. Der Spieler fungiert als Platoon-Führer. der libysche Extremisten in der tunesischen Wüste bekämpfen soll. Und obwohl hinter der actionlastigen Simulation ein Entwicklerteam steckt, das normalerweise Trainingscomputer für das amerikanische Militär konstruiert, offenbart sich so etwas wie Spaß - sofern Sie das eine oder andere technikverwöhnte Auglein zudrücken, Grafisch kommt Spearhead night an die Genre-Referenz heran. Selbst mit einer Voodoo-Karte wird die Wustenlandschaft zu trist und detailarm dargestellt. Auch die Explosionen sehen keinesfalls brillant aus. Abzüge gibt es ferner bei der Atmosphäre: Alles andere als realistisch ist der Brummelsound, wenn die Stahlwüstlinge durch den Sand pflügen, "Der M1 brummt nicht. Der hat einen Turbinenmotor. Außerdem quietscht's mehr", fühlte sich während des Tests ein weiser Arbeitskollege des

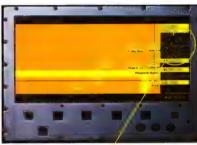


Karge Landschaften bestimmen bei Spearhead das Bild.

Schreiberlings bemüßigt, anzumerken. Der Ex-Panzerfahrer war offenbar von den schrecklich monotonen Geräuschen angelockt worden. Und statt markig-rauher Funksprüche im Stil von Armored Fist 2 (-Wir kamen, sahen und traten ihnen in den Arsch") ertönen bei Spearhead lediglich müde 0815-Befehle.

#### Militärisch nüchtern

Noch militärisch-nüchterner geht es in den Menüs zu, die der Spieler für die Taktikelemente benötigt: Im IVIS orientiert sich der Spieler, befehligt per Maus weitere Panzer und ruft Luft- und Artillerieunterstützung oder bei Spritmangel ein Tankfahrzeug. Leider erweist sich Wenn Macher von echten Militärsimulatoren eines Abends in einer Bar sitzen und plötzlich auf die tolle Idee kommen, ein Computerspiel zu basteln, mag Vorsicht angesagt sein. Vielleicht verwechseln die bierernsten Gesellen ja Realismus mit Spielspaß, wie einst hei iM1A2 Ahrams?



Das IVIS verschreckt das Auge, bietet aber nette Optionen. Unter anderem wird damit das Platoon befehligt.

diese Schaltzentrale nicht nur als optisch wenig prickelnd, sondern zudem als umständlich. Spielerisch ist Spearhead nicht übel. Dank einiger Trainingsmissionen kommt der PC-Besitzer in den späteren Finzelmissionen oder in der Kampagne schnell klar. In die taktischen Überlegungen fließen Geländegegebenheiten ein (Hügel, Gewässer, Minenfelder), und Stellungskämpfe erfordern ein kluges Vortasten, Der Spieler muß u. a. eine Vielzahl bestimmter Objekte zerstören (Gebäude, Panzer, Hubschrauber, Raketenstellungen etc.). Eskorten begleiten oder Basen verteidigen - manchmal unter Zeitdruck. Beim mitgelieferten Editor dürfen sich kreative Köpfe austoben.

Harald Fränkel

#### KOMMENTAR

>> Nachdem ich anfängliche Zweifel ("DAS soll 3Dfx sein?") beiseitegewischt und den ersten optischen Eindruck verkraftet hatte, fand ich Spearhead eigentlich recht unterhaltsam. Schade, daß das Spiel technisch nicht auf der Höhe ist und das IVIS nicht gerade zu meinem besten Kumpel wurde. Anhänger des SE Panzerkultes dürfen einen prüfenden Blick riskieren. 🕊

P133, 16 MB RAM, Win95 Empfohler: P200, 32 MB RAM, Glide, Joyst	nick
Graf & DirectDraw, Direct3D, PowerSG	
Source: DirectSound, Samples	Mi 1 Samples
Multiplayer: 12 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem	Handbuch: deutsch
Controller Tastatur, Maus, Joystick, FF	Sprache: deutsch
CD/HG: 420 MB/101-174 MB	Press ca. DM 80,-
Hersteller: Interactive Magic	Vereifentlichung: Oktober
55% 52%	Action-Simulation

🔌 Melde gehorsamst: Krieg gegen Armored Fist 2 verloren 🤻



#### Fast geschenkt!

MOK Nihilist **FX Fighter** Cyberstorm Head to Head Thunderhawk 2

Große Schlachten indes Soiel für PC CD-ROM je nur 9,99

#### **Unser Tip des Monats:**

## **Bundesliga** Manager '98

Rechtzeitig zum Bundesliga-Start präsentiert Eldos die neueste Version des legendären Fußballmanagera. dt.. PC CD-ROM \*

77,-

#### Antons besondere Empfehlung:

Incubation Constructor dt PC CD-ROM dt . PC CD RON 29,99 39,99

Die by Extreme Assault the Sword

29.99 39.99

Weitere Highlights für den PC:

Colin McRae Rally dt PC CD-ROM 77,-

**Grim Fandango** dt . PC CD-ROM 77,-

X-Files: The Game dt PC CD-ROM

77,-

#### **Dune 2000**

Aus dem Hause Westwood kommt der Urvater aller Echtzeit-Strategiespiele wieder auf den PC zuruck und überzeugt mit prächtiger Grafik modernen Effekler und neuem Interface

dt. PC CO-ROM . 77.-

Mayday di , PC CD ROM

77,-

Express Shops

Berlin-Charlottenburg Dahlmanvstraße 1a Ter (030) 327 01 956

## Die Media Point Stores

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Bismarckstraße 63 Tei: (030: 794 72 131 Berlin - Steglitz Schloftstraße 129 Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegt

Nonnendammatiee 82 Ter (030) 383 02 191 Brunowstrate 10 Tel (030) 434 90 991

Berlin-Cheriottenburg

Berlin - Mille Berlin - Friedr hain

Petersburger Straße 9-Tel. (030) 427 80 790 Berneu Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"

Grindelberg 73-75 Tel: (040) 429 11 139

Tel. (0261) 914 10 65

Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"

Media Point

#### Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin Telefax (030) 794 72 199 Telefonische Bestellannahme: Mo-Fr 9 00-20 00 Uhr Sa 9 00-16 00 Uhr







Macht die Unreal-Engine einen neuen 3D-Shooter automatisch zu einem Spiel der Extraklasse? Klingonen gar nicht so rauhe Gesellen? Brauchen sie in Wirklichkeit viel Liebe? Endlich gibt es Antworten auf diese wichtigen Fragen.

en ant Gowen den Kanzie des Nohen Rates, ein Mons anschlag verübt wurde, herrscht im Lager der Klingonen. Unsicherheit. Die Obermotze suchen nun einen Krieger, der die Verschwörung aufdeckt und den den füntern tritt. De kommt der Rekrut der Klangen Honor Guard (KHG) gerade recht: Weil die alten Hasen der Gowron'schen Garde offensichtlich die Hosen voll naben, soll sich der Grünschnabel der Aufgabe annehmen. In dessen kalle schlüpft der Spieler. Er muß im Rahmen von 26 Missionen sei ne Fähigkeiten unter Beweis stellen. Vom Klingonischen ins Deuf

#### JERGLEICH

Besonders wegen de Optik ist Klingon Ho-

nor Guard ein ordenthches 3D-Action-Spiel. Minuspunkte beim Gameplay sind jedoch die Ursache, warum es nicht für den Sprung an die Genrespitze reicht, Nur ein Beispiel: Selbst das erheblich ältere Jedi Knight mach trotz schwächerer Grafik deutlich mehr Spaß - Atmosphäre heißt das Zauberwort...

nreal			92%
edi Kr	night .		85%
Hean	n Hon	or Euged	7490



bausiedlung? Die grobklotzigen Wände wirken häufig arg steril und künstlich alatt.

Stork an die Giaanten aus Unreal erinnern die Eismonster. Diese Unaetüme in einen Nahkampf zu vericholn, wie es unser Heid bier mit seiner Bet'leth-Klinge versucht, ist heine besonders gute Idea...

alle Gegner um, Kimuro Dich surch einen Schafterwald und finde den Ausgang des Levels

#### Wo bitte ist der Ausgang?

Im Verlauf dus Abentropers kann der Ballermann (oder die Ballerfrau) nicht nur Waffen wie den D'k-tagh-Dolch einsetzen, sondem findet sich auch an bekannten Orten wie der Eiswelt von Rura Penthe oder einem Bird-of-Prey-Schlachtschiff wieder. Klingon Honor Guard basiert auf der Uniceal Engine. Schoo wegen ift rer leistungsfähigen Grafikroutinen haben sich viele Star Trek-Fans auf eine geniale Umsetzung ibres" Universums gefreut. Um van varnherem mögliche MiRver standnisse zu vermeident KHG ist definitiv kein schlechtes Spiel. Actionfans und Trekkies bekommen überdurchschnittliche Kost geboten. Allerdings wollen wir in erster Linie die Mangel heraus stellen deen die Erwartangen erwiesen sich als zu hoch gesteckt. KHG sieht auf den ersten Blick out aus finorucksynthe tichte, fransparenz- und Explosionseffekte sind ebenso ständige Begleiter des Recken wie gegne rische Kämpen, die originalgetreu von den Next-Generation-



Beeindruckende Lichteffekte wie diese gibt es sehr bilufig zu sahen. Fast fühlt man sich gablendat...



KHG geizt nicht mit Transparenzeffekten. Der Klingone löst sich nach einem Disruptor-Treffer auf.

Filmen in me interaktive Cuber welt gebeamt wurden. Es hakt im Detail. Beispielsweise haben die Macher in die Texturen rüberflächenstrukturen) der Klinge nen viel Sprofalt gesteckt. Trotzdem wirken deren starre Gesichter flach wie ein frisch ansgeroffter Kuchenterg, Gegner erwecken oft einen marionettenhaften Eindruck, wenn sie sich bewegen, ftliche Orthichkeiten de klotzig und unnatürlich glatt sind. Das zehrt einerseits am Orientierungsvermegen und ande verseits an der Atmosphäre. Ein steriles Krankenhausambiente wie in den hangen diverser Raumschiffe und -stationen von



Rüstungen helfen beim Überleben. Dafür wird jedoch das Sichtfeld des Helden deutlich eingeschränkt. Im Blick: ein Romulaner.

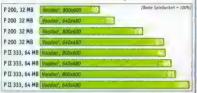
#### PCACTION PRUESTAND

#### PRO CONTRA

- StarTrek-Ambiente mit hohem Wiedererkennungswert
- Insgesamt gute Grafik
- . Interessante Waffen
- Schwere Drientserung (monotone Raumgestaltung/keine Automap)
- Schwachen bei der Atmosphäre
- Eintoniae Videos
- Geaner verhalten und bewegen sich micht allzu "lebensecht"
- Immer wieder die gleichen Gegnertypen

#### LEISTUNGSMERKMALE

real. Mit einem P 200 MMX lassen sich bei 640x480 Pixeln bereits ordentliche Ergebnisse erzielen, sofern der Rechner mit einer Voodoo'-Karte ausgestattet ist.



KHG will seit Unreal kaum ie- einstürmen und sich aufdringlich mand mehr sehen. Nur Durchschnitt ist der Sound, weil sich z. B. die Sprachausgabe zu schnell wiederholt und die Akustik fast men Klingonen zu wenig Liebe? schon zu stark von ständigen Schußgeräuschen und Schmerzensschreien dominiert wird.

#### Hiebe statt Liebe

Die Bedeutung des Wortes \_ausweichen" sollten echte Klingonen eigentlich kennen. Ihre digitalen Brüder jedoch honsen oder spazieren höchstens ab und zu mal unmotiviert zur Seite, wenn sie beschossen werden. Meist der dann fröhlich mitmetzelt. Inbleiben sie stur auf einem Fleck stehen und ballern zurück. Im Nahkampf entsteht dann ein gänzlich peinlicher Eindruck, wenn z. B. drei Runzelstirntypen abfeuert. Die Scheiben fressen kamikazeartig auf den Helden sich in den Gegner hinein und

an ihn drängen. In solchen Momenten hat sich der Verfasser dieser Zeilen oft gefragt: Bekom-Erst nach seinem Ableben wurde ihm klar, daß diese Annäherungsversuche keine Zuneigung demonstrierten. Trotz mangelnder Künstlicher Intelligenz ist Klingon Honor Guard night einfach zu knacken. Das liegt auch an der großen Zahl von Gegnern. Hilfreich kann es sein, sich mit einem bestimmten Power-Up einen Kumpanen herbeizurufen. teressant ist das Design der Waffen, von denen viele zwei Funktionen besitzen. Brutal wirkt der Diskuswerfer, der runde Klingen



Mit dem D'k-tagh-Dolch kann der Spieler nicht nur im Nahkampf zustechen, sondern kann ihn auch als Wurfgeschoß verwenden.

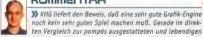


Die Zwischensequenzen sind we-Nette Animationen gibt es beim niq abwechslungsreich. Nachladen zu sehen.

kommen nach getanem Werk zurück. Wer eine Partikelkanone sein eigen nennt, den erwarten mörderische Effekte. Die Wumme erzeugt einen grell leuchtenden Energievorhang, der alles an sich saugt and suletst in einem alles

vernichtenden Lichtblitz ausmerzt. Ein Editor wird mit KHG nicht ausgeliefert. Der Hersteller hat uns aber versichert, daß das Unreal-Tool problemlos verwendet werden kann...

Harald Fränkel



#### KOMMENTAR

noch kein sehr gutes Spiel machen muß. Gerade im direkten Vergleich zur pompös ausgestatteten und lebendigen Unreal-Welt wirkt das klingonische Universum steril und kaum abwechslungsreich. Und das bei gleichen technischen Voraussetzungen. Ich fürchte, MicroProse muß sich den Vorwurf gefallen lassen, seinen Programmierern zu wenig Zeit für das Level-Design und die Inszenierung einer dichten Spielatmosphäre zugestanden zu hahen. «

Empfolition PII 300, 64 MB RAM, Voodoo'	
	201
Gratis. DirectDraw, Glide, OpenGL, PowerS	
Sound: DirectSound	Manual Samples, CD-Audio
15 Sp. LAN. 8 Sp. TEP/TP, Modern	Bootson doublish
- node Tastatur, Maus, Joystick	deutsch deutsch
со/но: 420 MB/100-226 MB	Press ca. DM 100,-
Hersteller: MicroProse V-	odbodholoog, 25. September
Graf #: 84% Sound, 65%	Genre: 3D-Action
74% 77% Multiplayer	Spielanteit Action Ratset, Strategie Wirtschaft

#### KOMMENTAR

>> Ich bin zugegebenermaßen enttäuscht. Spätestens im Gefängnislevel fühlte sich meine Wenigkeit wie ein ohnehin muffliger Klingone, dem seine Frau weggelaufen ist und der

dann noch in einer Disco angepöbelt wird: bis zur Weißglut gereizt. In einem riesigen Komplex aus Wirrgängen und gleich aussehenden Räumen rund 20 Schalter betätigen zu müssen, macht definitiv keinen Spaß. Weil sich der Spieler auch im weiteren Verlauf oft nur schwei orientieren kann und wenig Atmosphäre und Abwechslung geboten bekommt, ließe sich Klingon Honor Guard sogar in niedrigeren Wertungsbereichen ansiedeln. Fair wäre das nicht: Genrefans bekommen alles in allem ein grafisch ansprechendes Produkt. Und Trekkies den 102 ersten tauglichen 3D-Shooter zu "ihrer" Welt. ((

# Weem



### and this same

Airline Tycgon (AT)	DV	79,90
Anne 16 ¿		14 19
Apolio 18 T Moon Mr.	DA	69 99
Sattle Yech Mech C.	DV	89.99
Black Dehilla	DV	64.99
Dian & Cristina	-	-



Bundeslige Menag 98		19.90
Car M. Gar Rady		3.39
Comarche 10 Gold	DV	79 99
Commandos	DV	19 99
Conflict Freespace	DV	54 99
Cromagnon	DV	79.00
Davat		
Dominion Starm O.G. 1		7.6 040



Dune 2000	Đ٧	74.9
Front Factory 1		
Forsaken	OV	44 9
Grand Prix 500cc	DY	79.9
Hatters Wink (Win)	DV	63.39
Mave a NICE Day 2	DV	74.95
Heart of Darkness	DV	64 91
pazz lenkratibil 182	CA	51.9
Jet Fighter Full B	DV*	69 9
Knights & Morchanta	DV	69 99
Larry a Casino		49.9



Mutocross Madness		
Atight & Magic 5		4 99
Mayday		79 90
M.A.X.	₽¥	59 99

tersand: Fe. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220 Biktsservore: Bestellungen vor 16 URr werden am seiben Tag versandt Vorbeelniusig möglich

D Bestel 0180-5211220

(A) Inio ( US52 - 44 U1 44 Fax 0862 44 U1 44 14

Ouraguier Pa Camidus as forcam Salman outanosan (Alaloga)

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr

# Kostenlos



Of Last 1 & Larentes	Ov	49 au
Penzer Commander Police Quest Swet 2	DA.	74.95
100		
PRO-PILL	NT (	
raurill		
		=
		350
0 (1)1		*
		2
		14
		la l
		3
	100	

Rest Roy or 2		66.549
Siedler 7 Gold Edit	DV	59.00
Spec Ops	OV	69 99
Starcraft	DV	64.99
Streetlighter Alpha	DV	59.99
Team Apache	OV	59 99
Ithma o stacy, 2	OA.	44 90
Unrea Winks	E v	*4 99
Unreal (Win95)	OV	79 99
Wir Sames Win951		79.09
A Course retain unifore	Đν	63.99
X-Files. The Game	OV	79.99
You don't know Jack	DV	59 99
No. 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	m f	ria.
3D Ultra Pinball 1+2	DA	24 99
Age . F even CD	DA	14 00
Anno 1602 A D. AddOn.		19 99
Arino 1602 Zu nichem		29.00
Attunte Amerika		9 99
Battle Zonk Classic		24 99
Bud folker n U.1		9 99
Civilization 2 Multi	DV	39.99

siveratandinomina		
Dungson Keeper Le CD	DV	29
Earth 2140 Gold Pack		39
Floyd Ex gipt o feet	DV	34
Jaco Cinando	DV	9
MOH	OV	14
Mand jend	DV	9
Divingio Sold (Win)	DV	9
Quickies Autorenes	Dy	
Dukales Frazeus	DV	
Quickies hamptsz	DV	
Quickier Strategie	DV	12
Star Trek SFA Missi	DA	24
Starraft sime On	DV	28
Start arrest 3000	DV	14
Time Warp	DA	39
Total Annib. Add On	DV	24
Trainer Clausic	DV	9
Unimply Minim Le		19
Wareraft 2 Level Ed	EV	24
Worms 2 Cleenic	DV	30
MOTITE & CARRENC	-	-

#### Anwendungen

111.155.00(110.00)	, S	
Anti-Virus	DV	39.00
Autodisk 98	DA.	29 99
DT-Info Plus	DV	34 98
Flaty's anguage 25	DA	104 00
Games Power Pro	DV	34.00
MAGIX Live Act V2000	DV	89.99
MACux Mass Masse 3	Dν	59 99
Print Master 4 0 Pt	DV	89,99
Sing mit dem Melater	DV	24.99
Tourist at 1 Equits	DV	24.99
Topware Gort 3	DA	24 99
Yune On 9"	by	19.99
W. Jerote v 4.0		4.99



Samstag 9.00-16.00 Uhr

#### ]-hgh7~

SU Programmpad 5 V-23	UV	411 303
Alfo Quad (Joyst Sp)	DA	79 99
C&C Trackball	DA	34.90
Gravis Gamerad	DV	29.99
Gravis Gamepad Pro	DV	59.99
Grevia X Terminator	dt	94.00
Gamacuro SV 211	DV	34.00
Lautaprecher SBC-610	DV	39 99
centrad Vortex 3D PC	DV	69 99
Logitec Maus & "Z"	DV	38.99
Max LVL ROM	DV	449 98
Sidewinder Practaion	DA	120 00
Spacebal Avenger	ov	49 98
TAR Milliamsim Imyatti	DV	109 98
TM X-Fighter Joysti	DV	69.99
Typhoon 3D-fx Karts	DV	199,99
Typhoon Sozen 120 W	DY	49.95
Ultrataner PC SV 284	OV	69.00
Varlánger Joyatick	DV	9.95
Wheel Maus (MS)	DV	49 00
100		



Laterix Operation H	DV	-44
Dan Boot Directors	DV	44
Die Versuchung	DV	89
Retwood Mac	D/V	44
Serat and die Dunk	DV	44
(2	DV	44
Condom des Grauens	OV	-44
eon, der Profi	DV	-44
vikita	DV-	44
Playboy 24 Playmates	DV	84
Hanting Jenny McCar	DV	44

#### المراسي المراسد

Tomb R2 Kalleebecher	di	17.99
Tomb Reider 2 Mauso.	DV	10.00
TR2 Poster sitzend	dt.	29.00
TR 2/5 Brist JQ, wells	100	*: 39.05



Händleranfragen erwünscht schriftlicher Gewerbenachweis erforde

osporu.

All Parison Playcom Magazah mil vielen vesteren Tileh an perintenten piete sind beim Erscheiten der Anseige vorausselchte Erscheiten der Anseige vorausselchte Erscheiten gestern beim beruchten auf Herbalblerragspen. Die Playterminfanderungen beim Gewitht.

Ber Poul 7 – zug Nachrahmen, der 360 – versandkostendra verteilt der Parison Playter verteilt der Scheiden von der Scheiden von der Scheiden verteilt de

Rage of Mages • Rollenspiel/Strategie

MÄRCHE WALD

Fine Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie? Und

noch dazu aus Rußland? Da macht sich zunächst einmal irrationale Skepsis breit. Daß diese im Fall von Rage of Mages absolut unbegründet ist, erweist sich schon während der ersten paar Spielminuten...

eim Einkauf ihres ersten Eine Frage des auswärts produzierten Titels hatten die Verantwortlichen bei Monolith offensichtlich einen guten Riecher: Bereits seit April dieses Jahres fit Rage of Mages in Rußland unter dem Titel Allods: Sealed Mystery auf dem Markt und stieß dort auf große Resonanz. So, wie sich das Programm nun in der von Monolith überarbeiteten Version präsentiert, hat es durchaus das Zeug dazu, auch in Europa und den USA in der vorderen Liga mitzuspielen.

Bevor Sie in of Mages Thren Helgenmut

Charakters

stellen, entscheiden Sie sich für eine Karriere als Krieger(in) oder Magier(in), legen RPG-typisch per Punkteverteilung die Eigenschaften Ihres Charakters fest und wählen dessen primäre Fertiokeit aus. Der Kämpfer kann hier auf Schwerter, Bogen, Speere und Schlagwaffen zurückgreifen, während dem Zauberer Erd-, Luft-, Wasser- und Feuerkräfte zur Verfü-

gung stehen. Natürlich kommen Sie bei Ihrer Wahl nicht umhin, den einen oder anderen Kompromiß einzugehen - statten Sie Ihren Recken beispielsweise mit besonderen Fähigkeiten als Bogenschütze aus, ist er zwar gegenüber Angreifern aus der Luft im Vorteil, im Nahkampf iedoch relativ verletzlich.

Dreh- und Angelpunkt Ihrer an die 30 Abenteuer ist die Stadt

Plagat, in die Sie nach jeder vollbrachten Aufgabe zurückkehren. Hier ruhen Sie sich in der Kneine aus, nehmen von bedrängten Zeitgenossen neue Aufträge an und engagieren Söldner, die Ihnen auf Threm nächsten Quest hilfreich zur Seite stehen. Ihr Geld legen Sie entweder beim Händler in einer besseren Ausstattung an (von Heiltränken, Zauberbüchern und magischen Gegenständen über Waffen und Rüstungen ist hier alles zu haben) oder tragen es in die Kampf- und Zauberschule, um z. B. den Umgang mit Pfeil und Bogen oder der Feuermagie zu

üben. Die eigentlichen Quests spielen sich auf quadratischen, gut durchdachten Karten ab, die es nach und nach aus der Vogelperspektive zu erforschen gilt. Ihre Einheiten steuern Sie dabei ganz, wie Sie es von WarCraft 2 her gewohnt sind, und fechten mit diesen regelmäßig taktische Echtzeitkämpfe aus. Eine Schlüsselrolle nehmen hier auch die Magier ein, die nicht nur über wirkungsvolle Angriffszauber verfü-



Bei angewählten Einheiten informiert ein grüner Balken über den guten Gesundheitszustand, der zusätzliche blaue Balken der Magier klärt über den momentan verfügbaren Mana-Vorrat auf.



Rage of Mages bietet einen regelmäßigen Wechsel zwischen Tag und Nacht. Noch nicht erkundete Teile der Karte werden durch den Fog of War verdeckt.





Die Sprüche der Zauberer zeitigen oft ebenso farbenfrohe wie wirkungsvolle Ergebnisse. Aufgrund ihrer Verletzlichkeit sollten Magier jedoch stets von einer schlagkräftigen Kämpfertruppe geschlützt werden.

ger automatisch heilen. Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto mehr gewinnen Ihre Helden an Erfahrung und steigern ihre Fähigkeiten – das ist auch dringend nötig, denn auch die Anfor-

derungen an Ihre Party werden von Mission zu Mission höher. Dem Zufall überlassen müssen Sie dabei in Rage of Mages (fast) nichts: Von der Spielgeschwindigkeit über Formations- und Rückzugs-Modus und Heilungsfrequenz läßt sich alles Ihren individuellen Vorlieben anpassen. Sämtliche wichtigen Funktionen sind zudem noch über ein flexibles Hotkey-System aktivierbar, was sich insbesondere zum schnellen Anwählen der einzelnen Zaubersprüche eines Magiers bewährt. Optisch muß sich Rage of Mages nicht hinter bekannteren Produkten verstecken: Die in Auflösungen 640x480. 800x600 und 1.024x768 darstellbare Grafik wartet nicht nur mit schönen Animationen auf (selbst das Laub der Bäume raschelt im Wind), sondern bietet auch den dynamischen Wechsel zwischen Tages- und Nachtphasen, Smoothing sowie Dynamic Lighting-Effekte.

Herbert Aichinger

#### KOMMERTAR

>> "Der mit seinem russischen Rollenspiel", spotteten die werten Kollegen, als ich tagelang selbstvergessen mit Helden und Zauberern durch düstere Wälder oder karge Ge-

birgslandschaften stapfte und mich kühn mit Riesen, wildgewordenen Schildkröten und gegnerischen Kriegern anlegte. Ja, ich gebe zu: Es hat mir viel Spaß gemacht. Rage of Mages zu testen; das Spiel sieht nicht nur sehr schön aus, sondern bietet neben packenden, aber überschaubaren Quests und einer guten KI auch jede Menge nitzliche Optionen. Zudem schafft Rage of Mages den Spagat. zugleich anspruchsvoll und einsteigerfreundlich zu sein. Ein nettes Feature für Multiplayer-Freaks ist übrigens der kooperative Modus, an dem sich bis zu 16 menschliche Helden beteiligen können. «





#### Das fünfte Element • 3D-Action-Adventure

## **ZWEISCHNEIDIG**

Für ihr Spiel Das fünfte Element hatten die Kalisto-Leute direkten Zugriff auf Materialien, die bei der Produktion von Luc Bressons gleichnamigem Film Verwendung gefunden hatten - eigentlich die idealen Arbeitsvoraussetzungen, um die beklemmende Atmosphäre des Kinostreifens auf den PC zu übertragen...

alistos Fünftes Element an - ie nachdem, für wen Sie präsentiert sich als typisches 3D-Action-Adventure: Insgesamt 15 abwechslungsreich gestaltete Levels gilt es zu erforschen, in denen sowohl die Kombinationsgabe und das Orientierungsvermögen des Spielers als auch seine Reaktionsschnelligkeit auf die Probe gestellt werden. Als Spielfiguren bieten sich die beiden aus dem Film bekannten Helden Leeloo und Korben



In den Cutscenes darf sich der Spieler an Originalsequenzen aus dem Kinofilm von Luc Bresson erfreuen.

sich entscheiden, müssen Sie die Lösung eines Levels anders angehen. Die agile Leeloo kann mit ihrem biegsamen Körper die abenteuerlichsten Special Moves auf den Bildschirm zauhern. Leider ist sie jedoch zumindest am Anfang im Kampf weitgehend auf ihre Hände und Füße angewiesen. Der stärkere Korben hingegen greift zur Lösung von Aufgaben gerne auf sein Arsenal an Schußwaffen zurück - in Sachen Beweglichkeit kann er nicht mit Leeloo mithalten, Wollen Sie Das funfte Flement his zum Ende durchspielen, müssen Sie alle Levels sowohl mit Leeloo als auch mit Korben absolvieren.

#### Sprunghaft

Leider weist Das fünfte Element in Gameplay und Grafik deutliche Schwächen auf: So reagiert die Steuerung der beiden Spielfigu-



Im Kampf setzt Leeloo meist Hände und Füße ein - nur wenn es brenzlia wird, areift sie auch auf Granaten und Bomben zurück.

ren viel zu unpräzise, was bei den vielen Sprüngen von Plattform zu Plattform und im Kampf mit Gegnern besonders negativ ins Gewicht fällt. Zudem enthielt unsere Testversion noch einen Bug, der die Spielfigur an manchen Stellen völlig außer Kontrolle geraten ließ. Bei der Grafik hat sich Kalisto zwar um wirkungsvolle Elemente bemüht, die

zeigen, was in modernen 3D-Beschleunigerkarten steckt, aber die ganze 3D-Pracht leidet unter groben Pop-up-Effekten am Horizont und unschönen Clipping-Fehlern. Recht überzeugend wirken hingegen die flüssigen. ziemlich natürlichen Animationen der Helden sowie der stimmungsvolle Soundtrack.

Herbert Aichinger

#### KOMMENTAR

Kalistos neuestes Werk jedoch weitgehend kalt. ( P133, 16 MB RAM, Win95 P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger

>> Ein wenig mehr Feinschliff, und Das fünfte Element hätte wirklich etwas Tolles werden können! So, wie sich das Spiel aber jetzt präsentiert, läßt es einfach noch zu viele Wünsche offen und bleibt deutlich hinter den Referenzen des Genres zurück. Fanatische Fans des Luc Bresson-Kinostreifens mögen Spaß daran haben, in die Rollen ihrer beiden Idole zu schlüpfen - mich ließ



Korben ballert gerne mit dem Schießeisen herum und läßt dabei die Herzen der Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten höherschlagen.

Direct3D Ser DirectSound CD-Audio Keine Multiplayer-Option Controller: Tastatur, Joypad 295 MB/7,5 MB Kalisto/Ubi Soft September 1998

Gute Ansätze, eklatante Schwächen im Detail

## 医食一种医疗与 多均积 SPITZEN-PREIS



Doppel-CD 345819 HITBREAKER '98 el-CD 348342



CD 348250 MODERNI TALICI



CD 333500 4 THE CAUSE ed By Me

CD 33299 ALL SAINTS All Saints 1

CD 333021



HEATHER MOVA



GD 333054 **SOLID HARMONIE** 





CD 361527

MANET JACKS

CB 349928







DELTIC SPINIT

Doppel-CD 349654 PLANET POP

CD 346783

CD 369975 MANAMA

CD 348995 FURY IN THE ..

CD 605154 RICHIE

CD 349241 WOLFRANG PETRY Dam Rosale von 76-64

Poriniraia Liaiaruno!

PLUS

ULTRAPACK

Intresse am CLUB RERTELSMAKN. anon es auf jeden Fall behalten, auch wenn Sie letztlich doch nicht von den Vorteilen des Clubs liberzount sein seilten.

· POWER DICTATE · ANNO 1905





CB-ROM 029991 POWER DICTATE

































Das Test-Paket für Neumitglieder - 10 Tage risikolos testen!

Wir machen ihnen das Kennenlarnen so leicht wie möglich. Sie erhalten Artikel Ihret Wahl zum Suger-Preis, den großen Katalog mit über 2.000 aklen Angehoten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Infos rund um Club und weiteren Angeboten, sowie das tolle Kopfhörer-Radio GRATIS! Das Beste aus Buch, Musik und Videe! In jedem Katalog finden Sie stigen Titel aus den Bestseller-Listen und exklusive Deutschland-

Premieren, die es nur im Club gibt. Natürlich gilf auch hier die 19-tägige Umtauschgarantie! Jetzt neu: Taschenbücher zu Mitnahmepreisen!

Preisverteile und dip Geld zurück. Geraufiet Ner im Clinkgibles ab welle Bücher in hochwertiger Club-Ausstatung <u>mindestens 20 ° günstiger</u> als die inhalllich gleichen Verlags-Ausgaben. Titel der SPIEGEL Bestselerliste sind mindestens 10. – DM günstiger. Sellten Sie innerhalb von 3 Me ralen eines unserer Bücker weanders in vergleichbarer Ausstaltung günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück – garantiert!

Einkaufen nach Lust und Laune! Sochen Sie in Nuhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie zund um die Uhr-per Teiden. Faz oder Past. Und wann es mal ganz schnell gehon soll, nutzen Sie unseren 24-50f. Lie-lassavige, oder kommen Sie einlach in eine der 300 Club-Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

### VORTEILS-COUPON Fran

of balo Eugle to CLUE BERTH SMAIN I



Vorname Nachname AH 04493/00416

PLZ

Straße, Nr.

1 Geburtsdatum Telefon-Nr. m

Unterschrift Datum

DER CLUB REPTEL SMANN

#### Total Air War • Flugsimulation

# **LUFTKRIEG**



Vorbildlich: Trotz virtuellem Cockpit ist der Radar aut ablesbar, Das Durchstoßen der neuen 3D-Wolkendecken ist ein eindrucksvoller Effekt.

otal Air War ist aber keine Erweiterungs-CD, sondern beinhaltet alle Features des F-22-Simulators in technisch überarbeiteter Form, Inhaltlich gleich geblieben sind die 33 Trainings-Missionen. Das Herzstück der Neuerungen ist das dynamische Kampagnensystem. Während Sie in ADF in drei vorgefertigten Krisen-Szenarien flogen, folgen die zehn Kampagnen in TAW den Parametern Künstlicher Intelligenz, die wiederum auf Ihre Aktionen reagiert. Bevor Sie aber mit Überschallgeschwindigkeit durch den Himmel rund um das Rote Meer (4,5 Mio. km², 22.000 Ziele, 5.000 Städte, 300 Flughäfen) brausen, müssen Sie in der Rolle des Taktischen Planungs-Offiziers grundlegende Strategien festlegen. Als Waffenoffizier können Sie die richtigen Einsatzmittel wählen schließlich als AWACS-Kommandant per Radarschirm in Echtzeit



Das Geschehen am AWACS-Radarpult fordert echtzeitstrategisches Denken, ist aber wenig spannend.

die gesamte Luftflotte dirigieren.

#### Spielspaß im Cockpit

Richtig Spaß macht Total Air War aber erst im Pilotensessel, den sich Neueinsteiger mit einem intensiven Handbuch-Studium erkaufen müssen. Dort kommen Sie dann in den Genuß des sehr quten Flugmodells und der tollen Optik, die nun mit dreidimensionaten Wolkenschichten und AGP-Support aufwarten kann, Erstaunlich ist, wie sehr sich die

Im Dezember 1997 hatte Digital Integration mit dem High End-Simulator F-22 Air Dominance Fighter den Genre-Thron erklommen. Neun Monate später veröffentlichen die Engländer nun eine dynamische Simulation aller den Luftkrieg begleitenden Maßnahmen und erweitern damit den Vorgänger um etliche Neuerungen.



Aus der taktischen Kommandozentrale können Sie das gesamte Luftkampf-Szenario der zehn dynamischen Echtzeit-Kampagne steuern.

Ladezeiten im Vergleich zu F-22 Etwas mehr persönliche Identifiverkürzt haben, insbesondere kation bietet DID durch die Mögbeim Wechsel von einem Programmteil zum anderen. Ebenfalls neu ist das kooperative Multiplayerspiel, in dem Sie mit einem menschlichen Spieler als

Wingman operieren können.

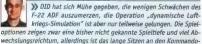
>>

lichkeit, sein eigenes Portrait und neue Staffel-Abzeichen einzubinden, dennoch bleibt die Präsentation militärisch nüchtern und ohne viel Anziehungskraft. Christian Müller

#### P166, 16 MB RAM, Win95 PII 266, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte Direct 30, Glide, AGP Sound DirectSound DirectSound trolley 4 SP. LAN, TCP/IP. Modem Commis Tastatur, Joystock, WCS Spracow deutsch (D out 550 MB/90MB Person ca. DM 100, DID/Infogrames oktober .... Genre: Flugsimulation Strategie M

Hochkomplexe Luftkriegssimulation für Profis

#### KOMMENTAR



und AWCAS-Bildschirmen nur wenig spannend. Außerdem vermisse ich immer noch das fesselnde Moment einer erzählten Pilotenkarriere. Sitzen Sie aber endlich einmal im Cockpit, scheint das vergessen. ((

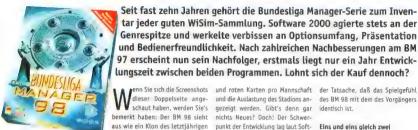


ENJOY YOUR LIFE. EVERY DAY.

**GAMEL**BOOTS

### Bundesliga Manager 98 · WiSim

# **VERLÄNGERUNG**



Der BM 98 im Meistergewand der Originalverpackuna. Reicht's denn zur Champions Leaque?



#### VERGLEICH

Anstoss 2 behauptet die Tabellenführung souverän, weil es sich

dank der geradlinigeren Benutzerführung etwas flotter spielt. Beim Programmumfang schenken sich Software 2000 und Ascaron wenig, viel mehr Optionen können wohl von beiden Produkten kaum erwartet werden. Der DSF Fußballmanager verstrickt sich wegen der umständlichen Bedienung und besticht lediglich aufgrund des niedrigen Preises von ca. 40,- Mark.

Anstoss 2 + Verlängerung 90%
BM 9880%
BM 97 Version 1.35
DSF Fußballmanager 98 68%

enn Sie sich die Screenshots dieser Doppelseite angeschaut haben, werden Sie's bemerkt haben: Der BM 98 sieht aus wie ein Klon des letztiährigen Programms. Sie warten auf das JA, ABER...? 'Tschuldigung, Fehlanzeige! Der neueste Fanartikel aus Eutin spielt sich auch genauso wie der Vorgänger, Beinahe alle Menus stammen aus der Vorversion, lediglich kosmetische Detailverbesserungen offenbaren sich. Die erste und wichtigste: Der BM 98 ist ein Windows 95-Programm, Das hat für Sie Vorteile, denn die Ladezeiten bei Menüwechseln haben sich verkürzt. und auch die Spielszenen laufen während der Spieltage flotter ab, was dem Spielfluß zugute kommt.

#### Innen hui - und außen?

Leider hat man in Eutin während der vergangenen eineinhalb Jahre an den Szenen selbst nicht gebastelt. so daß diese nicht dem Stand der Technik entsprechen. Immerhin wurden sie in eine neue Menüumgebung eingebettet, wobei Zusatzinformationen wie die Anzahl der gelben und roten Karten pro Mannschaft der Tatsache, daß das Spielgefühl und die Auslastung des Stadions an- des BM 98 mit dem des Vorgängers gezeigt werden. Gibt's denn gar nichts Neues? Doch! Der Schwerpunkt der Entwicklung lag laut Software 2000 auf den internen Programmberechnungen, Änderungen der Aufstellung und Taktik sollen sich direkter auf den Spielverlauf auswirken. Ein Linksfüßer auf der rechten Außenbahn muß also mit Problemen rechnen, eine immer gleiche Formation wird von den Gegnern analysiert und ist weniger erfolgreich, was vom Manager mehr Variationen erfordert. Ist ia alles out und schön, aber es andert nichts an

identisch ist.

#### Eins und eins gleich zwei

Viele Konkurrenzprodukte würde eine solche Aussage allerdings rühmen, denn Spaß macht der BM 98 allemal, Eine gelungene Benutzerführung erlaubt Ihnen, sich Ihr Hauptmenü frei zu konfigurieren. Häufig benutzte Untermenüs lassen sich auf Hotkeys legen, Warnlampen weisen vor dem Anpfiff des nächsten Spieltages darauf hin, daß noch etwas vergessen wurde. Prima, nur eben nicht neu! Zur Eh-

#### KOMMENTAR

>> Ja, auch die 98er-Version des Bundesliga Managers garantiert Spielspaß, genau wie seine zahlreichen Vorgänger. Dennoch ist diesmal alles anders. Konnten Eutiner Neuaufgüsse

des immergrünen Themas bisher stets mit Verbesserungen aller Art aufwarten, muß man diese beim BM 98 mit dem Mikroskop suchen, O-Ton Software 2000: "Die internen Programmabläufe wurden komplett überarbeitet und sind nun viel genauer." Toll und genauso dreist, denn spielerisch merkt man davon nichts, das Spielgefühl wurde schlichtweg recyclet. Registrierte Besitzer des Vorgängers können zwar für unter DM 50,auf den Windows-BM updaten, zwingend erforderlich ist das aber nicht. Der Kauf lohnt sich nur für Neukunden, diese dürfen sich den ersten Satz des Kommentars gerne noch einmal durchlesen. «



Oha, eine freistoßchance kündigt sich an. Ab sofort dürfen Sie selbst Ihre Kunstschützen auswählen.





Neue Menüeinbettung, aber veraltete 3D-Grafik, bei den Spielszenen hat sich technisch leider wenig getan.

renrettung seien aber die Neuerungen noch einmal aufgeführt, die Standard-Features wie Stadionausbay, Taktik, Training, Transfermarkt usw. sollten sowieso bekannt sein. Nehen einem Mannschaftsprämiensystem und Freundschaftsspielen mit dem Nationalteam können Sie während des Spieltages Elfmeter-. Freistoß- und Eckballschützen festlegen. Das größte Kaufargument dürfte aber die DFB-Lizenz sein.



Für vordefinierte Saisonziele können Sie jetzt mit Mannschaftsprämien wuchern. Das ist neu!

res Konkurrenzprodukt brüsten. Sämtliche Teamlogos und Spielernamen finden sich im Programm an der richtigen Stelle, die Rückennummern und das Alter der Kicker

damit kann sich (noch) kein ande- stimmt dann nicht mehr, naja. Das Fazit kann nur kurz und hart ausfallen: Neukunden können bedenkenlos zugreifen, für BM 97-Besitzer lautet die Devise "Finger weg!".

Christian Bloge

#### SERIENREIFE - DIE ENTWICKLUNG EINER DEUTSCHEN SOFTWARE-LEGENDE

bga Manager

reichen Start auf dem Amiga-Computer dürfen auch PC-Fans ran. am Saisonende zu: "Thre Spieler werden älter und schwächer!"



Hauptmenü: Schlichte Grafik im EGA-Format, Menüpunkte als Textinfos, aber schon Mausbedienung.



Die Spieler: Originalnamen Die Spieler: korrekte Kader Die Spieler: Die meisten Die Spieler: realistische Na- Die Spieler: bis auf die akschon damals, aber die und mehr Spielerinfos. Der Daten stimmen, erstmals men, nicht die Lebensalter tuellen Saisondaten keine den Vereinen zugeordnet.



hin und her.

1989 - Bundes- 1991 - Bundesliga Manager Professional

Kurz nach dem erfolg- Die Revolution des Genres. Erst- Der Options-Overkill: Sogar die Zunächst Katastrophe, dann Kümmerliche Neuerungen, nen vor den Monitor.

Bruder Zufall schlug regelmäßig der Fans, aber aufgrund einer unnötigen Speicherabfrage auch etwas Mißmut.



sterten die Spieler.



Spieler wurden willkürlich Aufstellungsscreen erlaubt wird ein zweiter Bildschirm der Spieler. Pfeile geben Veränderung gegenüber taktische Varianten.



destiga-Atmosphäre.

#### 1994 - Bundestiga Manager Hattrick

Besonderheiten: Spielstart in der Besonderheiten: Optionsfülle sonderheiten: der Bildschrim für beseitigte Software 2000 mit rechnungen. etwa 200 Schaltern, erstmals sorgen Automatikfunktionen für Teilentlastung



räumte Oberfläche und die über Schaltflächen, für vie- läßt sich frei konfigurie- rierter Startbildschirm, neue Iconsteuerung begei- le wurde der Manager da- ren, Hotkeys und Warnlam- neue Iconleiste für die Eindurch zu unübersichtlich.



("Daten B") notwendig.



kurz und seiten spannend. und vier Kameras.

#### 1997 - Bundestiga Manager 97

Besonderheiten: tolle Benutzermehr Automatiken.

pen runden das Bild ab.



Aufschluß über die Form.



ter Lichtpunkt, der Ball, Spielszenen Ausgang sorg- statt Fortschritt. Die re Szenen mit mäßiger Gra- Design der Oberfläche, hüoft zwischen den Toren ten für Spannung und Bun- Spielszenen gerieten zu fik, aber Spielkommentare aber die gleiche, mäßige

#### 1998 - Bundestiga Manager98

mals locken schnucklige Torsze- Preise der Stadion-Grillwurst- Aha-Erlebnis, Erst ein halbes in Windows 95 verpackt. chen lassen sich festlegen. Be- Jahr nach dem Erstverkaufstag Angeblich genauere Be-Besonder-Regionalliga war obligatorisch, ohne Ende, breite Begeisterung die Programmeinstellungen mit der Version 1.30 fast alle Bugs. heiten: Elfmeter-, Eckballund Freistoßschützen wählführung, viele neue Ideen, noch bar, Mannschaftsprämiensystem.



Hauptmenü: Eine aufge- Hauptmenü: Schaltflächen Hauptmenü: Die Oberfläche Hauptmenü: Vorkonfigustellungen unten.



der 97er-Version.



Grafik-Engine.



erst vor ein paar Monaten erschien die deutsche Version von Fallout. Das englische Original hingegen ist schon über ein Jahr lang erhättlich. Doch schon bevor Fallout komplett fertig war, arbeitete Interplay schon an einem Nachfolger, der bereits im November auch in Deutschland in den Regalen stehen durfte. Trotzdem bleibt fraglich, ob in dieser relativ kurzen Zert überhaupt ein herausstechender Unterschied zwischen Vorgänger und Nachfolger besteht. Einen Vorteil hat das Ganze Veteranen des ersten Teils No a potent in die Verlangerui y el scrigen, die zwei Generationen spater stattfindet.

Der neue Held stammt aus einem kleinen Dorf, dem eine ökologische Katastrophe bevorsteht. Er muß sich aufmachen die legendäre Vault 13 zu suchen.

#### Rohe Sitten

Egal wie verheißungsvoll der erste reil abschloß, in Fallout 2 merkt man schnell, daß sich eigentlich wenig geändert hat. Gangster und Banditen kontrollieren kleinere Städte und börfer. Überall herrscht Hunger und Not. Mutierte Ratten, Skorpione und schlimmeres Getier machen den Menschen das Leben schwer. Rivaltisierende Banden, Kaufleute, Sklavenhändter und Drogenkönige heuern den Spieler für ihre Dreckarbeit an. So kommt eine Menge Geld in die Kasse – und ab und zu auch wichtige Informationen, die wieder zu neuen Hinweisen führen.

#### Gewissenskonflikt

Der Spieler wird vor zahlreiche Al ternativen gestellt. Ist er gut oder bose? Setzt er sich fur die Starken oder Schwachen ein? Wird er einfach zur Waffe greifen, um das zu bekommen, was er will, oder wird er geschickt verhandeln? Fallout. 2 überläßt dem Spieler all diese Entschedungen. Die Konsequenzen fur sein Handeln werden spatestens in der nächsten Siedlung deutlich, denn der Ruf eitt dem

Helden voraus. Als Spieler sollte man schon vorher die Vorgehens we se planen und danach seinen Charakter generieren. Ein wortkarger Krieger eignet sich nun mal nicht für überzeugende Konversationen, er laßt lieber die Waffen sprechen, Ein schmachtiger Diplomat hingegen hat ein Problem. wenn er stupiden Monstren gegenübersteht, die noch nicht getrubstuckt haben. Andererseits konnen Sie in Fallout 2 wieder freiwillige Helfer anheuern, die Three mit Rat und, falls nötig, mit zusätzlicher Feuerkraft zur Seite stehen. Auf Drängen der Fangemeinde hat Interplay dieses Detail sogar verbessert. Kommt es zur



mit diesem abenteuertichen Gefanrt kommt der Spieler schneiler vol an, muß aber ständig nach Ersatzteilen Ausschau halten.



Eine Spielhölle! Mit etwas Glück und der passenden Fertigkeit kann der Held seine Finanzen mit Roulette und Black Jack aufbessern.

Schlacht, steuert zwar der Computer diese Charaktere selbst, aber der Spieler hat die Möglichkeit, grobe Anweisungen zu geben und kann so das Verhalten der NSCs beeinflussen.

#### Hex-Strategie

Am Kampf selbst hat sich nichts geändert. Automatisch beginnt der rundbasierte Modus. Je nach Gewandtheit des Helden kann er pro Runde eine bestimmte Anzahl von Aktionen ausführen. Waffen wechseln. Nachladen und abfeuern, eine Granate aus dem Rucksack fischen oder hinter einer Mauer in Deckung gehen gehören zu den Standardmanövern, Gezielte Schüsse sind auch wieder enthalten und sorgen für ein weiteres taktisches Element, Die Steuerung ist absolut identisch zum Vorganger. Mit wenigen Mausklicks erreicht man das gewünschte Resultat. Leider hat Interplay versäumt, die KI der Gegner etwas zu verbessern. Mit den alten Vorgehensweisen lassen sich auch in Fallout 2 wieder alle Gegner austricksen und relativ leicht besiegen. Den Mangel an Intelligenz versucht Interplay wieder mit zahlenmäßiger Überlegenheit auszugleichen.

#### Charakterfrage

Zu Beginn legt der Spieler die Eigenschaften und Fertigkeiten seines Charakters fest. Im Lauf der Story gewinnt der Held zunehmend an Erfahrung und kann mit jedem Stufenaufstieg seine Fähigkeiten ausbauen. Das gesamte System hat sich in Fallout ja schon

#### PCALTION PRUFSTAND

- PRO & CONTRA
- Ungeschlagene Handlungsfreiheit
- · Tiefe Atmosphäre
- Gutes Konversationssystem
   Strategisches Kampfsystem
- Strategisches Kampisystem
   Hervorragendes Rollenspielsystem

- Kompliziertes Inventory - Nur neue Story zur gleichen Engine

#### LEISTUNGSMERKMALE

Hauptsächlich für die Geschwindigkeit ist die Installationsgröße ausschlaggebend. Selbst ein extrem schnelles CD-ROM-Laufwerk kann nicht mit der Geschwindigkeit der Festplatte mithalten. Die Geschwindigkeit beeinflußei jedoch die Spielbarkeit nur unwesentlich, denn Fallout besitzt keine Action-Seuuerazen. AD 70% halten sich die Wartzestein in vertretberen Grenzen.

P90, 16 MB RAM, 2 MB HD
P90, 16 MB RAM, 670 MB HD
P90, 32 MB RAM, 670 MB HD
P166, 32 MB RAM, 670 MB HD
P2-300, 64 MB RAM, 670 MB HD
(Baste Spelbarter + 100%)

#### SPIELTIEFE

Selbst für ein Rollenspiel besitzt Fallout 2 eine außergewöhnliche Spieltiefe. Handlungen und Motive der Charaktere sind perfekt in Szene gesetzt. Rätsel und Aufgaben sind abwechslungsreich und basieren in keiner Weise auf dem Trial & Error-Prinzip, das die meisten Adventures verwenden. Fallout 2 entführt den Spieler wie schon der Vorgänger in eine andere Welt, die er bis ins Detail genießen kann.

#### DEUTSCHE VERSION

Inhaltlich dürfte die deutsche Version 1:1 der englischen entsprechen. Grafisch sind jedoch die Spaltter-Szenen im Kampf in der deutschen Version nicht enthalten, um einer Indizierung durch die Bij5 vorzubeugen. Über die Qualität der deutschen Version erfahren Sie mehr in einem Nachtest, den Sie vermutlich in einer der beiden nächsten Ausgaben finden.

#### SOUND & MUSIK

Die Soundeffekte sind sehr realistisch umgesetzt. Unterschiedliche Waffen haben ihre eigenen Schußgeräusche. Eine Sprachausgabe ist aus Platzgründen nur zu den Videos enthalten. Besonders gut ist wieder die Hintergrundmusik gelungen, die sich in ihrer Dynamik dem Geschehen anpaßt.

#### SPIELETITEL

Ē	INSTALLATION	
200	Klein:2	ME
	Mittel:90	MI
	Groß:280	ME
	Piecia: 670	MI

Sie haben die Auswahl zwischen vier Installationsgrößen. Alleridings sind nur die beiden größten empfehlenswert, da ansonsten die Ladezeiten zu lange werden. In der Komplettinstallation befinden sich zudem sämtliche Videos auf Festplatte, und der Rechner muß gar keine Dateien mehr von CO (lesen.

# GRAFIK Sallout 1



Fallout 2 verwendet die gleiche Engine wie der Vorgränger. An der Grafkqualität ändert sich also nichts. Selbst einige Hintergründe sehen absolut identisch aus. Wenn Ihnen also in Fallout 2 eine Wellblechhütte bekannt vorkommt, muß das nicht heißen, daß Sie schon an diesem Ort waren.



Konversationen laufen im Multiple-Choice-Verfahren. Je nach Redegewandtheit des Helden stehen günstigere Sätze zur Verfügung.

bewährt und tut unverändert auch im Nachfolger seinen Dienst. Ebenfalls ohne Verbesserungen muß das Inventory auskommen. Gerade im späteren Verlauf des Abenteuers bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sich mühsam mit der Maus durch den dicken Rucksack zu wühlen. Nach wie vor dürfen Sie den Charakter auch nur mit drei Gegenständen

Fallout 2 ist wie der Vorgänger schlecht mit anderen. Geprevertretern

vergleichbar. Lands of Lore 2 besitzt zwar eine bessere Technik und Might & Magic 6 geradezu epische Ausmaße. Fallout 2 kann wie der Vorgänger nur mit seiner fast uneingeschränkten Handlungsfreiheit und einer perfekten Atmosphäre kontem, die selbst ein Wizardry 7 (Gold) oder DSA 3 aussticht.

Lands of Lore 292%
Might & Magic 684%
Fallout83%
Fallout 282%
Das Schwarze Auge 381%
Wizardry 780%

ausstatten. Hier ware etwas mehr Detail wünschenswert, denn schließlich macht es Spaß, den Heiden von Kopf bis Fuß nach Geschmack einzukleiden.

#### Neue Story, neues Spiel?

Fallout 2 ist technisch identisch zum Vorgänger. Es drängt sich also der Verdacht auf, daß es sich eigentlich nur um eine Mission-CD handelt. Ein paar Details haben sich dann aber doch geändert. Zum einen ist Fallout 2 um ein Vielfaches größer. Die Karte läßt sich nun scrollen und bietet so mehr Hauptlocations Platz, Damit sind die einzelnen Orte natürlich auch weiter voneinander entfernt. Findige Rollenspieler dürften kein Problem haben, sich ein Auto zu beschaffen, was die Reisezeit erheblich verkürzt. Davon abgesehen hat sich seit Fallout 1 wenig geändert. Trotzdem gelingt es auch dem Nachfolger, eine dichte Atmosphäre zu generieren und den immer noch spannenden Hintergrund weiter auszubauen.

Alexander Geltenpoth



#### » Die nächste Woche Rollenspielspaß ist gesichert! Ärgerlich finde ich nur, daß Interplay keine Anstalten gemacht hat, die Mankos des ersten Teils auszubügeln. Natürlich macht auch der

zweite Teil viel Spaß, aber das Ganze hat einen negativen Beigeschmack. In unserer englischen Version (V 0.70) waren außerdem noch einige kleinere Bugs enthalten, die Interplay aber bis zur Veröffentlichung in November beheben will. Sobald die endgültige deutsche Version erscheint, werden wir einen ausführlichen Nachtest machen und noch etwaige Änderungen berücksichtigen. Immerhin hat Interplay angekündigt, daß noch weitere Details besser gelöst sein sollen. Falls Sie Fallout 1 durchgespielt und immer noch Lust auf mehr haben, dürfen Sie bedenkenlos zugreifen. Fallout 2 läßt sich zwar ohne Vorkenntnisse aus dem ersten Teil spielen, aber es macht keinen Sinn, gegen die chronologische Reihenfolge zu verstoßen. (



Die Karte ist nun größer und geht über einen Bildschirm hinaus. Mit den zwei Pfalen lassen sich die wichtige Locations scrollen.



Der "Take All"-Button ist neu in Fallout 2. Mit einem Klick befördert man so sämtliche Gegenstände in das eigene Inventory.



#### KOMMENTAR

>>> Endzeitstimmung, Radscorpions und radioaktive Strahlung: Fallout 2 zieht mit bekannt Düsterem in seinen Bann, Vault-Recken, die bereits im ersten Teil durch die verstrahlte Wistenei

zogen, werden jedoch verwundert sein: Interplay liefert fast unveränderte Fließbandware, deren Gameplay-Mechanik zwar stimmt, die aber den auf morbide Innovationen Sinnenden nicht mehr zufriedenstellen kann. Fast scheint es, als hätte der Kürzliche Fortgang von Designer Tim Cain Kreativpotential aus dem Unternehmen abgesaugt. Abenteurer, die den ersten feil verpaßt haben, dürfte dies jedoch kaum stören. Bedienbarkeit, Story und vor allem Atmosphäre gehören immer noch zum Feinsten für Science-Fiction-Vernarrte. Außerdem soll esi doch noch eine bessere Versjon geben, mal sehen... «

	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Wint	95
	Employers: P166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, 670	O MB HD
	Graf I. DirectDraw	
	Sound DirectSound	Market MIDI
r	Multiplayer Keine Multiplayer-Option	Handbur englisch
1	Controller Tastatur, Maus	Spraches englisch
	CD/HO 670 MB/2-670 MB	Press ca. DM 90,
	Herstelm: Interplay/Acclaim	emilientlichung November 1998
	80%	Rollenspiel
	82% -%	Action Ratsel Ratsel Strategre Writschaft
١.	Einzelspiel Multiplayer	

Ein neues Kapitel in der Welt von Fallout

**«** 

# SPIFFS WE

MANAGEMENT RUND UM DEN BOXSPORT

BLACKSTAR

MULTIMEDIA



WIN SESTIM

Mike T.

Urban Assault • Action-Strategie

# STRESS-MA

Stop! Sie sitzen gerne in Badesandalen und Jogginghose vor der Glotze und führen Ihrem Verdauungstrakt pfundweise Kartoffelchips zu, weil das Leben ohnehin anstrengend und stressig genug ist? Dann brauchen Sie an dieser Stelle gar nicht weiterlesen und können getrost umblättern. Was jetzt kommt, ist für einsatzfreudige Menschen. Für Menschen mit Mumm in den Knochen. Für harte Männer und Frauen.

WIR SCHIREIBEN DAS JAHR 2109. MJT DEM SOGEMANNTEN "BIG MISTAKE", EINEM ATOMKRIEG, HABEN DIE MENSCHEN GROSSE TEILE DER ERDE RADIOAKTIV VERSEUCHT

AUSSERIRDISCHE WOLLEN DIE GUNST DER STUNDE NUTZEN UND SCHWARMEN AUS, UM DEM PLANETEN DIE BHEGIE ABZUSAUGEN DIE ALS MY-KONIER BEKANNTEN ALIENS SIND GNADENLOS

> ES IST PASSIERT. DIE MYKONIER BYTTESSEIN HIRE TÖDLICHE WARTE, DEN PARASITE. DIESER ENTZIEHT DEM ERDKERN SAMTIKHE ENERGIE DIE MENSCHHEIT HAT DAS BADE VOR AUGEN

# NAGEMENT

holich wie BattleZone ist Orban Assault eine Misschung aus Echtzeitstrategie und 3D-Action, Um die postapokalyptische Erde von außerirdischen Besatzern zu bebreim muß, der Spieler sich sowahl um Ressourcenverwaltung und taktische Fragen kommern als auch Geschick im Cockpit von Panzern, Hubschraubern, Jets unit Kombern beweisen. Klimat: für Sie nach Hektik? Stimmt, Siehaben recht, Genaugenommen hätte Urban Assault fast einen Eintrag als Synonym für den Ausdruck "Streß" verdient. "Na, wie war's heute auf der Arbeit, Liebting?", fragte die treusorgende

JETZT KANN NUR NOCH DIE HOST STA-

TION HELFEN, EIN HYPERMODERNER KOM-

MANDOSTAND DES RESISTANCE-CLANS ER

ERLAUBT ES EINEM EINZIGEN MENSCHEN

Ehefrau und druckte ihrem Angebeteten einen Schmatz auf die Wango. "Heute war die Hölle los", antwortete der Mann. "Ich fühl" mich richtig Urban Assault."

### Am Anfang war der Fox. Nach unverem kleinen Ausflag in

die Privatsphäre einer typisch deutschen Familie wollen wir uns nun unserer eigentlichen Aufgabe eines Spieletesters widmen und klanteilen. Ja. Urban Assault ist Stressig. Aber alles andere als im negativen Sinn. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle eines Kommandanten, der die Trippen die Resitance-Clam befehligt, Sein Job ist es, böse Alterns, fanatische Spittergruppen und rebellische Extremisten zu bekämpfen. In einer Ussinstation kontrolliert er zunächst seine.



Einheiten der Resistance durchkämmen ein verlassenes Dorf.

Energievorräte, baut per Mauskick oder Hotkeys Fahrzeuge und errichtet Gebäude wie z. B. Abwehrstellungen, Anfangs iht die Auswahl gerade mat so groß wie in einem VEB-Supermarit für der La-DOR: Sie konnen lediglich einen Fox-Panzer bauen, so eine Art Leopard TI für Aushilfsgenerale. Im Lauf des Spiels verbessens sich die technischen Ertungemschaften, so daß Immer nicht Kriegsmachinen aus dem Boden eestampf werden dürfen.



Während die eigenen Panzerverbände ein Tal durchqueren, gibt ihnen der Spieler vom Hubschrauber aus Feuerschutz.

#### Für Strategen...

Fine einblendbare, transparente Kaste zeigt das Geschehen des jeweiligen Szenarios aus der Vogelperspektive. Der Spieler kann sie wie ein typisches Windows-Fenster (Wir danken Dir, großer Bill!) stufenlos vergrößern und verkleinern. Das ist auch sinnvoll, denn anfangs irritiert das Gewirr aus Quadraten und Symbolen etwas, weil es die freie Sicht auf die 3D-Welt einschränkt. Mit der Karte steuert der Spieler seine Einheiten, was wie bei einem lupenreinen Echtreit-strateglespiel funktiomert. Die Truppen dürfen aber nicht our herumainiaiert werden. Sie

### VERGLEICH

Wer BattleZone ge mocht hat, wird wahr scheinlich auch an Ur

scheinlich auch an Urhan Assault seine Freude haben. Was den Spielspaß betrifft, sind jie Unterschiede nur gering BattleZone hat leichte Vorteilungen die eine bietet damit einen Hauch mehr Atmosphäre. Außerdem erscheinen die Missionen abwechslungsreicher. Urban Assault besicht durch seine intuitive Beautzeroberfläche. Und es hat einen höhren Strategieanteil.

Battle					
Urban	Assai	ult	,,,,,	 	 82%
Virus				 	 59%

PC ACTION 10/98



EXTREME KLIMATSCHWANKUMGEN
UND EINE ERHOHTE
RADIOAKTIVE
STRAHLUNG BEUTELN
DEN PLANETEN DIE
NOCH LEBENDEN
MENSCHEN HABEN
SICH IN KRIEGERTSCHE (LANS ZERSTRITTEN

#### SO SPIELT SICH URBAN ASSAULT

Anhand eines Beispiels ist am besten zu erlautern, wie Urban Assault funktioniert. Bei einer der ersten Missionen muß der PC-Besitzer das Gebiet um Virgin Steele erobern, das von den Gorkov kontrolliert wird. Er soll zunachst eine Energiestation einnehmen, dann seine sisstsation dorthin teleportieren, weitere Sektoren besetzen und schließlich alle feindlichen Trippen ausschalten. Laut Missionsbriefing befindet sich auf dem Areal ferner ein Technologiezentrum, das erobert werden kann und den Bau einen neuen Einheitentyps möglich macht.



7: Unsere Truppen haben die feindliche Basisstation aufgespürt. Der 11: fliegende Koloß vergeht in einem riesigen Glutball.

8: Der Transporter ist geoffnet. Wir schicken Einheiten und Basisstation dorthin, um in den nächsten Level zu kommen.

# ñ

#### KLICK&PLAY

1: Baumenü für Einheiten 2: In Einheit springen 3: In den Geschützturm

der Basisstation springen 4: Stärken und Schwächen der im Baumenü gewählten Einheit

5: Menü zum Gruppieren von Einheitenverhänden

6: Energiemanagement (von links: Energiegewinn, Schildenergie der Basis, Energie zum Einhertenbau, Energie für Teleportation der 7: Strategiekarte zum Steuern der

Truppenverbände

können ihnen auch fünf Verhaltensweisen zuordnen. Defensive Schwadrone bleiben z. B. verteidigend in ihrer Stellung. Offensiv eingestellte Kämpen stürzen sich auf alles, was ihnen in die Quere kommt. Und kleine Guerilla-Trupps sind im Überfallmodus am erfolgreichsten.

#### ...und für Ballerfreaks

Weil sich kein General der Welt gerne sagen läßt, er sei ein Schisserchen (der wissenschaftlich belegte "Niemand-nenntmich-feige-Effekt" dürfte hinlänglich bekannt sein), hält Urban Assault eine weitere Option bereit: Der Spieler kann jederzeit in eine der 15 Einheiten springen und selbst am Gefecht teilnehmen. II. a. als Schwadronführer. Die Grafik schaftet dabei in die Ich-Perspektive um. Im Verlauf des Spiels wird es immer wichtiger, sich selbst ins Getümmel zu stürzen, weil der fahr- oder fliegbare Untersatz dadurch wendiger und durchschlagskräftiger ist. Und so ballern Sie sich durch die Endzeit-Szenrios mit mehr als 100 Gehäudestrukturen und liefern sich Gefechte mit fünf Parteien, die u. a. Ufos, Doppeldecker und Zeppeline einsetzen. Sie müssen jeweils für die Eneraieaewinnung möglichst viele Kraftwerke und Sektoren er-

1: Die Basisstation kann auch vom Geschützturm aus verteidigt werden. Ein Knopfdruck genügt, und man sitzt in der Kanzel.

2: Grafische Peinlichkeit: Baufirmen, die Häuser so schief an den Hang setzen, würden wohl schnell pleite machen.

#### DER WEG IST DAS ZIEL

Wer sich bei Urban Assault bis zum großen Finale durchschlagen will, muß nicht zwangslaufig alle 41 Missionen schaffen. Grund: Der Missionsbaum ist nicht linear, wie sich auf unserer Grafik gut erkennen läßt. Sinnvoll ist es trotzdem, möglichst alle Örtlichkeiten abzugrasen, weil sich in jedem Szenario eine von 42 Technologien (neue Fahrzeuge, bessere Schilde etc.) befinden könnte. Technologien dürfen übrigens noch einmal per Upgrade aufgebessert werden – manche sogar um bis zu fünf Stufen.







#### PCACTION PRUFSTAND

#### URBAN ASSAULT

#### PRO & CONTRA

- Nichtlinearer Spielablauf
- Verhältnismaßig niedrige Hardwareanfordeningen Gute Trainingsmissionen für den Schnelleinstieg
- Motivierender Mehrspieler-Modus
- Durchdachtes Einheitensystem + Gelungene musikalische Untermalung
- Farbarme \_Block\*-Grafik
- Hoher Schwierigkeitsgrad (nicht einstellbar)
- Nur eine Kampagne im Einzelspieler-Modus in jeder Mission nahezu aleich Nur Textbriefings

#### LEISTUNGSMERKMALE

rban Assault läuft bereits auf einem P200 mit 32 MB RAM weitgehend ruckelfrei, sofe m PC eine 30-Karte steckt. Wer gezwungenermaßen nur im Software-Modus spielen kann, sollte ein schnelleres Gerät besitzen. Erst ab einem PII 300 mit 64 MB RAM sieht die nicht beschleunigte Version komplett flüssig aus. Die Werte der untenstehenden Tabelle beziehen sich auf Testrechner, in denen Grafikkarten mit Voodoo-Chipsatz werkelten,



#### STEUERUNG

orce Feedback-Unterstiltzung: Gut

Der Joystick reagiert beim Abfeuern der Waffen, gibt Bodenwellen wieder, nuckt beim Aufprallen auf Hindernisse und macht mit starken Schlägen deutlich. wenn das eigene Fahrzeug getroffen wird. Die Kombination aus Maus und Tastatur ist komfortabler, weil sie prazisei und einfacher zu handhahen ist



Mit Force - Feedback spürt man im Panzer sogar Bodenwellen.

#### INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem RxCD-ROM Minimalinstaliation (15 MB), Langsam Normale Instaliation (100 MR) Mittel Komplettinstallation (397 MB) Mittel



Hin und wieder muß man seine Basisstation schützen.



Die Missionsbriefings sind kurz aber sehr aufschlußreich.

obern, Technologiezentren besetzen. Feindbasen zerblasen und sich zuletzt samt Basis in die nächste Mission teleportieren. Der PC-Besitzer darf übrigens auch einige Einheiten in den nächsten Level mitnehmen. Hin und wieder erhöht sich der Streßfaktor durch ein Zeitlimit. wenn beispielsweise der Gegner eine Stoudsonbombe gezündet hat und diese entschärft werden muß. Der besagte Sprengkörper ist nämlich unangenehmer als ein 24stündiges Livekonzert der Kelly-Family, weil er den Spieler mit einem Schlag aus dem virtuellen Leben tilgt.

#### Keine Schwierigkeitsgrade

Urban Assault wird bereits nach wenigen Missionen zur echten Herausforderung, so daß der eine oder andere Spieler vielleicht schnell nach einem Beitrittsformular für die Selbsthilfegruppe "Ich

#### GRAFIK

Die Grafik laßt sich auf vielerlei Arten konfigurieren. Möglich sind Auflösungen von 320x200 Bildpunkten bis zu 1.024x768 Pixeln. Außerdem sind Details abschaltbar. Die Grafik büßt im Software-Modus (bei jeweils gleicher Auflösung) wenig an optischer Qualitat ein, ist aber deutlich langsamer.





640x480 Software



320x200 Software



120 Hubschrauber sind besonders geeignet, um Panzer auszuschalten. Hier nehmen wir es gleich mit drei Kettenfahrzeugen auf.



Hilfreiche Spieletips gibt es, wenn man die Taste F2 drückt. Sofort wird eine Situationsanalyse eingeblendet.

0180/522 53 00 **0831/57 51 57** 

Telefax: 0831 / 57 51 555 http://www.gameit.com Info@gameit.com email:

T-Online: ★Gameit# Game It! - D-87488 Betzigau

Se Nichtannahme berechnen wr OM 20. als Subvensersatz Rucksendungen bitte mit urs vorher absprechen Nachmahmwersand: DM 999+3. Postgebuhr ab DM 200, frei wirkasse / Scheck OM 699 ab DM 200. frei

Prese Stand 138.98 \*=noch nichtverlugbaram 13.8
N = Neurm Programm P = Presanderung Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch Jusere österreichischen Kunden bestellen hin Gemeilt - A-6691 Jungheiz - Tel 05676/8372

Kundenservice groß geschrieben: Bestelen Sie per Servicenummer 0180 /522 5300 versandum Sicherheitsteit nitrinitit bei (1) Hullen) Wir geber Pressenkungen solbri weiter 4 vorbestellungen konner. Sie jederzeit wieder ander

PREISKNALLER

STATE HOTE

Titel des Monats September: F 22 Total Air War\*

69.99

Kein Vertneb von "Erotik" ode

Knallhart kalkuliert - Unsere

Anno 1602 79,99 Baldur's Gate\* 79.99 Caesar 3\* 79.99 Commandos 79.99 Die Siedler 3\* 74.99 Jagged Alliance 2\* 69.99 **Knights and Merchants** 69.99 MAX 2 69.99

Mechcommander

Sammelausgaben

Sin\*

69.99 Flugsimulatoren HARDWARE

64,99

Playstation, Sega Saturn & N64 führen wir auch!

Geheimtip des Monats

CD ROM

www.gameit.com bequem bestellen

Preisaktion!

Trash It! Turok 64,99
War in the Gulf 9,99
X-Com Interceptor 54,99
TM 12 Lenkrad 169,99
Verbal Commander 159,99

LÄDEN Fragen Sie nach unseren Handler-

Partnerschaftsmodell! 21335 Limeburg 64283 Darmstadt

Speicher

3D Grafikkarten

66953 Pirmasens 71032 Böblingen 72070 Tubingen

76829 Landau Lösungshefte ab DM 9 99 87435 Kempten

Hits für Kids 87700 Memmingen 87719 Mindelheim

89073 Ulm

95028 Hof ab Sept. 95615 Marktredwitz

88131 Lindau



Mission unter Zeitdruck: Zum Glück konnten wir die Stoudson-Bombe des Feindes Sekunden vor der Explosion entschärfen. Andernfalls wäre unser Auftrag frühzeitig gescheitert.

komm' nicht weiter" rufen mag. Zum Glück bietet sich die Gelegenheit, bereits absolvierte Missionen noch einmal anzugehen. Möglicherweise hat man ja die eine oder andere Technologie übersehen? Also heißt es: Nix wie darthin, den neuen Kampfiet abgestaubt, zurück zum "Ich-wär'-fast-verzeifelt"-Szenario und "Gib' ihm Saures". Außerdem liegen auf der CD einfachere Missionen, die nach einem kurzen Kopierakt (im Hilfetext erläutert) gezockt werden können. Nun ja. Ganz benutzerfreundlich ist das nicht. Fin einstellbarer Schwierigkeitsgrad wäre doch ziemlich zuvorkommend gewesen. Eine Stärke von Urban Assault ist das Balancing der Einhei-

KOMMEDTAR

ten. Kein Fahr- oder Flugzeug ist die ultimative Waffe, sondern hat auch Schwächen, Hubschrauber z. B. eignen sich hervorragend. um Panzer einzuäschern. Doch sobald Kampfiets ins Sniel kommen schauen die Helis ziemlich alt aus. Die Jets wiederum reagieren allergisch auf Luftabwehrpanzer. Und so weiter und so fort.

#### Monotonie als Stilmittel?

>> "Leicht zu lernen, aber schwer zu beherrschen" - wenn

ich diesen ausgelutschten Werbeslogan höre oder lese, fällt

mir normalerweise die kurz zuvor verzehrte Salami-Pizza

aus dem Gesicht. Im Falle von Urban Assault könnte ich mich zurückhalten, weil die Aussage ausnahmsweise treffend wäre. Einerseits wür-

de die komplexe, aber geniale Benutzeroberfläche nach den drei

Übungsmissionen wohl selbst Verona Feldbusch kapieren. Andererseits

ist es im weiteren Verlauf enorm knifflig, sein Machtinstrument in hek-

tischen Massenschlachten auch taktisch klug einzusetzen. Möglicherweise bekommt der Spieler deshalb gar nicht richtig mit, daß eigent-

lich jede Mission nach dem Schema "Baue Einheiten, plätte den Gegner und verdufte" abläuft. Ich finde diesen Griff in die Psychotrickkiste ziemlich fies, Ihr Programmierer! Und ehe mich die seltsam anmuten-

de Bauklotz-Grafik abtörnen konnte wie ein Käsefuß im Endstadium.

Grafisch ist Urban Assault okay, aber bei weitem kein Augenreißer. Die Landschaft ist kalt, wahlweise grau in grau oder blau in blau oder braun in braun. Laien mögen sich fragen, ob die angegebenen 65.000 Farben vielleicht noch irgendwo in der Spielepackung

steckengeblieben sein könnten. Dazu gesellen sich die extrem quaderförmige Architektur der Gebäude und die stellenweise verzogenen Perspektiven, die es nicht schaffen, den Eindruck eines be-

wußt eingesetzten Stilmittels zu erwecken. Glücklicherweise mildern die postapokalyntisch angehauchten Oberflächenstrukturen den zweifelhaften Eindruck etwas ab und lassen dezente Endzeitstimmung aufkommen. Schade, daß der Spieler nur eine Kampaone zocken darf und nicht in die Rolle eines anderen Clans oder in die der Aliens schlüpfen kann. Stark ist diesbezüglich der Mehrspieler-Modus, der es erlaubt, die Welt auch mal von einer anderen Seite zu erleben. Hier dürfen Sie rund weitere 30 Einheiten testen und sich im Netzwerk per selbst aufgenommener Sprachsamples beschimpfen, Der Sound allgemein lebt von der zurückhaltenden, aber erstklassigen Musikuntermalung. Diese wurde übrigens von Mark Snow, dem Komponisten des Akte X-Soundtracks, geschaffen. Für ein rundes Bild sorgt der Funkverkehr, "Wir werden angriffen! Bleibt cool!", tönt es da z. B. aus den Lautsprechern. und der verschwitzte Mann am PC denkt sich, daß der virtuelle Kollege leicht reden hat. Wie gesagt: Urban Assault ist stressig...

Harald Fränkel



#### KOMMEDTAR

so typisch "Computerspiel-mäßig" aussieht. 🕊

>> Tja, Streß kann eben auch Spaß machen. Im Falle von Urban Assault sogar reichlich, Gefesselt haben mich vor allem die zahlreichen taktischen und strategischen Einsatzmöglichkeiten, die das Waffenarsenal im Verlauf der Kampagne bietet. Daß dabei die Bedienung nicht zum Chaos gerät und sogar eine Stärke des Spiels ist, kann Microsofts Know-how aus dem Anwendungs-Be-

reich zugeschrieben werden. Der Grafik-Engine merkt man trotz neue-

ster Direct3D-Unterstützung (DX6) jedoch an, daß die ersten Routinen

noch aus dem Jahr 1996 stammen. Im Gegensatz zu Harald aber finde

ich die Optik mit ihren dramatisch überzogenen Perspektiven trotzdem

richtig schick und passend. Vor allem, weil Urban Assault eben nicht

P133, 16 MB, Win95 Employ en PII 233, 32 MB, Direct3D, Maus DirectDraw, Direct30 DirectSound, digit. Samples 4 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/sened Tustiation, Maios, Boysbook, Force-Feedback CD =0. 481 MB/15-397 MB herste are Terratools/Microsoft



Genres Action-Strategie

#### Eine gelungene Genre-Hochzeit made in Germany

JSJSP VSP VSPSAGT, den Listigen hereinzulegen und den starken zu Eszisgen... Wird als letztes mein zufriedenes lächeln sehen. WSIM VSP Stahl meiner klinge durch sein fleisch dringt."

# DARKLORDS DARKLORDS RISING

Das Kriegsepos von Eroberung und Strategie geht weiter...

NEUL Compagner and 1 9 mil.

Machagenation plant die Geografie
Genacies

ingressive, heraterileriterite Rijerniel jalem Gegiere an, hunteri Zingna Zing and entrejelidi, fine elitin in humanischen Stratelien.

penerer Sie Bare Armeene in 3 mente del Upidayer Kompaditien nich bei 20 Steleen, u. n. 1924 oli 1924 de Ma-2011 RESS 64504 OF 111 GHU fand CLASH GEF LESS MAN ALIMANDER SIE GEF CHE AND GEF CHE AND GEF CHE CHE AND GEF CHE CHE AND GEF CHE CHE AND GEF CHE Anne und für

artiner ter thund a communica-

Spirme Michigan und 31 meine Combessen erweitern den Spilet in Jesus 36 Helden und 95 Einferte, Jegenski Harps efgenen Eigen

phinik ZAUMEN 19 neue Zonier ind 9 neue Philipheteri explinare, his Spiet and Imperior 25 Zonier ind 455 9th Autorier

Contact the Contact of Spinled Contact of Con



Pither cation and a rest to be



developed by

published by



www.warfords3.com

PC CD-ROM



Der Computergegner stürzt sich stupide auf die feindliche Übermacht und hat schon ein Fahrzeug zerstört.



In Truppentransportern können bis zu fünf Infanteristen schneller befördert werden. Ein Klick auf die Icons und die Soldaten steigen aus.

### Mayday • Echtzeitstrategie

# NOTRUF

Neue Echtzeit-Strategiespiele locken erneut mit noch mehr Features, toller Grafik, einstellbarer KI und vielem mehr. Alles wunderbar, solange die Neuerscheinungen fest etablierte Standards des Genres anerkennen und für sich nutzen. Egal wie genial und sinnvoll die neu ausgetüftelten Ideen sind, elementare Punkte wie die Steuerung sollten immer den Schwerpunkt darstellen.

itte des 21. Jahrhunderts bilden sich drei Machtblöcke, die konträre Ziele verfolgen. Der Südliche Block (SBL) setzt sich aus den arabischen und islamischen Staaten und islamischen Staaten und islamischen Staaten Eusammen, die auf den Vereinigten Kontinent von Amerika (UCA) nie besonders gut zu sprechen waren. Die dritte Großmacht mit Froberungsambitionen ist die

Asiatische Föderation (ASF). Wie gewöhnlich muß der Spieler nur durch überlegene Strategie und Glück mit übermächtigen Gegnern fertig werden.

#### Kommt Zeit, kommt Geld

Mayday ist ein recht eigenwilliges Echtzeit-Strategiespiel, das neben älteren Ideen auch brandneue Features vorstellt. Die einzige Ressource ist Geld, das während der Missionen tröpfchenweise auf das Bankkonto fließt. Große Materialschlachten sind nahezu unmöglich. Der Tankrush ist bestenfalls eine Strategie für den Computergegner, der finanziell etwas besser dasteht. Jede einzelne Einheit ist kostbar und ausschlagge-



die für Nachschub sorgen. Abgesehen von Geschützen lassen sich keine Gehäude errichten, sondern nor mit Infanteristen erobern. Reparaturfahrzeuge können gegen kleine Geldbeträge beschädigten Gehäuden und Einheiten wieder zu voller Kraft verhelfen.

#### Harte Spiele

Ohne Basisaufbau und Ressourcenförderung konzentriert sich Mayday auf die rein taktischen Manöver, Eine begueme Startphase, in der sich der Spieler kurz orientieren könnte, existiert in den meisten Fällen nicht. Der Computer attackiert sofort, bevorzugt von mehreren Seiten gleichzeitig, und das mit zahlenmäßig überlegenen Streitkräften. Wer nicht blitzschnell reagiert und die ersten Befehle schon gibt, bevor die nötige Situation eintritt, hat extrem schlechte Karten, Oftmals ist es kaum möglich, eine Mission auf Anhieb zu schaffen. Erst durch mehrfachen Start sind die Schwachstellen des Computers sichtbar. Selbst dann fordert Mayday noch den vollen Einsatz des Spielers. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch, weil der Computer von Anfang an starken Druck ausübt, Ist die erste Angriffswelle überstanden, darf man den Einsatz schon fast als siegreich abgeschlossen betrachten. Ein dezimierter Computergegner kann kaum noch Schaden anrichten, während sich der eigene Geldsack langsam wieder füllt.

#### VERGLEICH StarCraft und Dune 2000 erreichen durch eine dichte Atmosphä-

re eine anhaltende Motivation und Spielspaß, der Mayday einfach fehlt. KKND 2 steht Mayday in nichts nach, denn die Einheiten sind auch ohne erweitere Steuerungsmöglichkeiten ausreichend intelligent, Dark Reign macht optisch zwar einen schlechteren Eindruck, läßt sich aher viel präziser steuern.

StarCraft90%	6
Dune 200087%	
KKND 286%	6
Dark Reign84%	
Mayday627	6

#### PCACTOOPRUESTAND

MAYDAY

#### LEISTUNGSMERKMALE

cellet in der niedrinsten Auflösunn der ofteren ins Stocken. Ab einem P200 mit 64 MB RAM läßt sich Mayday bei 800x600 flüssig



MAYDAY IM WETTBEWERB				
	Mayday	StarCraft	KKND 2	
Max. Auflösung	1.024x768	640x480	1.024×768	
Missionbriefings	Video + Text	Video + Text	Video + Text	
Rassen	3	3	3	
Einzelmissionen	3x13	3×10	3×17	
Zahl der Einheiten	2x23	3x12	3x18	
Zahl der Gebäude	10	3x15	3×16	
Gebilude-Upgrades	fe .	ja	ja	
Ressourcen	1 (Zeit)	2	2	
Fog of War	ja	ja	ja	
Weanunkte	1.0	18	18	

Einsteilbar/aut

#### PRO & CONTRA

- Gute Missionbnefings
- · Erfahrene Finheiten
- + 2D Tarrage
- + KI-Datronen · Forschung & Spionage
- Unprazise Steuerung
  - Schlechtes Routefinding
  - Zu hoher Schwierigkeitsgrad Finhesten hinter 3D-Terrain sind

#### unangreifbar STEUERUNG

Die Steuerung mit der Maus ist extrem unnräzise. Nur über Grupmerungen und zugehörige Hotkevs ist die Auswahl hestimmter finheiten schnell möglich. So großzugig die Abfrage bei der Auswahl eigener Einheiten ist, so kleinlich ist sie beim Anklicken von Gegnern. Bewegt sich der Feind, 1st es schon extrem schwer, ihm ein paar Truppen auf den Hals zu hetzen. Damit ist die Steuerung von Mayday der Spreispaßkriler.

#### INSTALLATION

lation zur Auswahl. In der Minimalinstallation werden nur die Spieldateien kopiert, aber keine Videosequenzen. Wahlweise kann diese Installation mit oder ohne die nötigen Netzwerkdateien durchgeführt werden. In beiden Fällen benotigt man knapp 150 MB. In der Vollanstallation kommen alle Daten von der Festalatte und es werden 720 MR benötigt. Die CD muß trotzdem Im Laufwerk sein, um die Missionen der Kampagnen zu spielen.

#### GRAFIK

Sichthnien

Höhenunterschiede

Erfahrene Einheiten

Als mögliche Auflösungen bietet Mayday 640x480, 800x600 und 1.024x768 an. Je höher die Auflösung, desto größer ist der gezengte Bildausschmtt. Durch die bessere Übersicht fällt das gesamte Spiel ein bißchen leichter. Unter einem 17"-Monitor ist an eine Auflösung von 1.024x768 aber nicht zu denken, da sonst die Details zu klein werden. Die Auflösung von 640x480 zeigt einen viel zu kleinen Ausschmtt, der nicht ausreicht, um Mayday vernünftig zu spielen.

3 Stufen

sehr gut

3 Stuffen

sehr aut

пен



640x480







Die leichten Truppen in der Mitte sollen sich zurückziehen. Einfach Rahmen aufziehen...



... und schon sind nicht nur die leichten Einheiten, sondern auch die Panzer mitausgewählt.



Infanteristen können Gebäude erobern, Sofort nach der Übernahme kann man mit der Produktion beginnen. Oben naht wieder ein Feind.



Neben einer Videosequenz bekommt der Spieler die nächste Mission auch anhand einer schematischen Karte kurz erkikärt.

#### Forschung und Spionage

Abgesehen vom Südlichen Block legen Wissenschaftler nach jeder Mission Konzepte für neue Einheiten, Minen, Geschütze oder verbesserte Komponenten vor. Je nach zugeteiltem Budget werden die Neuheiten serienreif. Alternativ zur Forschung stiehlt ein freischaffender Spion gegen Bezahlung Pläne der Gegner. Die Mittel in und zwischen den Missionen sind streng voneinander getrennt. Uberschüsse nach einem Einsatz erhohen zwar die vorhandenen Reserven, stehen aber in der nächsten Mission nicht zur Verfügung.

#### Zauberwort 3D

Das 3D-Terrain in Mayday ist klar sichtbar und hat strategische Auswirkungen. Schuß- und Sichtreichweite sind auf Anhöhen vergrößert. Kleine Hindernisse wie Gerollfelder oder Sümpfe verlangsamen die Bewegung von Truppen. Infanteristen können seichte Gewässer durch-

schwindigkeit übrigens nicht verringert, Viele Berge dienen nicht als bevorzugte strategische Punkte, sondern nur als unitherwindliches Hindernis. Durch die isometrische Perspektive entsteht hier ein Problem, Feindliche Einheiten im toten Winkel hoher Gipfel sind unsichtbar und lassen sich deswegen nicht angreifen! Außerdem ist es in Mayday fast unmöglich, präzise Einheiten aus größeren Truppenansammlungen auszuwählen. Für gewöhnlich erwischt man neben den gewünschten Einheiten auch noch einige, die eigentlich ein gutes Stück entfernt stehen. Der Spieler wird danach mit einem weiteren Steuerungsproblem konfrontiert: Teilweise dauert es mehrere Sekunden den Angriffsbefehl zu geben. Wie in fast allen Echtzeit-Strategiespielen solite sich auch in Mayday der Cursor über feindlichen Einheiten in ein Zielkreuz verwandeln. Bei Fahrzeugen muß man genau

waten, wodurch sich deren Ge-

die Mitte treffen, bei Infanterisich der Gegner gerade bewegen. ist es fast unmöglich, zum Gegenangriff zu blasen.

#### Clever & Smart

Abnlich wie in Dark Reign darf der Spieler das Verhalten der eigenen Einheiten in mehreren Stufen selbst bestimmen Auf Attack" stürzen sie sich auf jeden Gegner, "Guard" läßt sie ihre Stellung verteidigen, und angeblich sind sie im "Smart"-Modus besonders clever, Zumindest versuchen Einhei-

ten dann selbst Entscheidungen zu sten am besten den Kopf. Sollte treffen, die manchmal vorteilhaft sind. Bei einem Angriff des Gegners stirmen sie vor, vernichten das Ziel und versuchen dann, den alten Platz wieder einzunehmen. Warum versuchen? Ganz einfach: Wie schon so oft in diesem Genre erlebt, läßt auch in Mayday das Routefinding zu wünschen übrig. Wenn Sie also irgendwo gelesen haben: "Sieht geil aus - spielt sich auch so", ist das eine glatte Lüge. denn gerade die Steuerung weist die größten Mängel auf.

Alexander Geltenpoth

### KOMMENTAR

>> Was helfen erweiterte KI-Optionen, 3D-Terrain, gute Grafik, abwechslungsreiche Missionen und tolle Features wie erfahrene Einheiten und Forschung, wenn mit so etwas Grundlegendem wie der Steuerung geschlampt wird? Kombiniert mit dem gewagt hohen Schwierigkeitsgrad, ist Mayday gerade noch spielbar. Der Spielspaß bleibt dabei aber auf der Strecke. Dabei ist am An-

fang eine enorme Motivation vorhanden, die sich aber innerhalb der

ersten sechs Missionen in Frust verwandelt. (( Pandestens: P133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 Empfohlen: P2-300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM Grafike DirectDraw Sound: DirectSound Muse CD-Audio Multiplayer: 2 Sp. Modem, 4Sp. LAN Handbuch: deutsch Controller: Tastatur, Maus Sprache: deutsch CD/HD: 600 MB/150-720 MB Preist ca. DM 90,-Boris Games Wrottentlichung: Erhältlich Line Echtzertstrategie Strategie Wirtschaft Nette Features, aber eine miserable Steuerung

## KOMMENTAR

>> Als ich mich an Mayday versuchte und vom Computergegner immer wieder in den Boden gestampft wurde, dachte ich anfangs, ich sei einfach zu blöd für diese Welt. Nun

ja, wollte ich mich trösten, als Action- und Sportfan liegen mir schnelle Reflexe eben näher als irgendwelche ausgefeilten Strategien. Dann aber begann unser Taktik-Guru Alex ebenfalls zu schwitzen, und mir war klar: Mayday ist schlichtweg zu hart. Und auch was die Steuerung betrifft, gebe ich dem Kollegen recht: Zwei nebeneinander stehende Einheiten aus einem Truppenverband zu picken, ist für den Spieler genauso schwierig, wie es für einen Bären stressig ist, wenn er mit seiner Tatze das "H" auf der PC-Tastatur treffen möchte. ((



### Dynasty General • Strategie

# CHINABÖLLER

Hex-Strategiespiele über historische Schlachten gibt es etliche. Fiktive Kriege mit den heutigen Waffen sind jedoch eine Seltenheit und meist absoluten Hardcore-Strategen vorbehalten. Mindscape/SSI schließt mit dem neuesten Teil der erfolgreichen und beliebten General-Serie diese Nische.



Der Spieler darf für sein Prestige auch Elitetruppen einkaufen. Hier die Luftabwehr, bei der natürlich auch deutsches Gerät wie Gepard 2 und Roland nicht fehlen.



Die vier Kampagnen in China, Korea, Taiwan und Vietnam sind rein fiktiv und spielen Anfang des 21. Jahrhunderts.



Panzer General 3D beendete die "Five Star Series" von Mindscape/SSI und bildet gleichzeitig den Anfang für eine



Der mögliche Bewegungsbereichs wird dunke<mark>l auf der Karte darge-</mark> stellt. Fragezeichen zeigen die Position unbekannter Feindtruppen.

Wehrtechnik des 21. Jahrhunderts Das Ganze hat durchaus seinen Reiz. Schon altein die Datenbank mit allen relevanten Waffensystemen unterschiedlichster Nationen darunter naturich auch Deutschland – ist interessant genug, um etwas länger darin zu stöbern. Die Daten stimmen hier größtenteils mit der Realität überein, nur die chinesischen Streitkrafte fallen im Spiel etwas effektiver aus, um das

Kraftegleichgewicht beider Seiten halbwegs aufrechtzuerhalten. Als neuer Einheitentyp stehen Helikopter zur Verfügung, und Flugzeuge werden etwas anders gehandhabt. Insgesamt sind vier Kampagnen, 25 Einzelspieler-Szenarien, 9 Missionen für zwei Spieler und ein Tutorial eingebunden. Damit ist Dynasty General eine gelungene Herausforderung für alle Strategen.

Alexander Geltenpoth

#### KOMMERTAR

⇒ Auch wenn Dynasty General technisch nichts Neues bietet und im direkten Vergleich zu Panzer General 3D nur ein weiterer Einheitentyp enthalten ist, machen die Schlachten mit modernster Waffentechnologie genauso viel Spaß. Abwechslungsreiche Szenarien, gleich vier Kampagnen mit Zwischensequenzen und die Mehrspieler-Option sorgen für ein langes Vergnügen. Viel besser kann man ein Spiel in diesem Subgenre nicht mehr machen.



Die Anzeige der einzelnen Waben ist durch die gute Grafik eigentlich unnötig. Trotzdem lassen sich so Entfernungen besser abzählen.

Mindestens: P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM,	
Empfohlen: P2-300, 64 MB RAM, 16xCD-R	UM
Grafik: DirectDraw	
Sound: DirectSound	Musik: MIDI
Multiplayer: 2 Sp. Modem/4Sp. LAN, TCP/IP	Controlles: Fastatur, Maus
Handbuch: deutsch	Sprache: deutsch
CD/HD: 400 MB/60 MB	Preis: ca. DM 90,-
Hersteller: SSI/Mindscape	Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 78% Sound: 81%	Genre: Strategie
83% 80% Finzelspiel  >> Zeitgemäße Hex-Strategie mit m.	Action Ratsel Strategre Wirtschaft Codemer Kriegstechnologie (



CD-ROM GAMES

IORSENTIE BER STEEN GEGE VARIENCEUT CHAMPIONS PACK DURTHUSTER

MARTHER MALEY
MARTHER MARTHER

REJUCHUNG CO ROM DER CVD

ON 4 CING SIMULATION OCCEPTIBLE WIN BY FANTASY 7 SIMULATOR 98 (MICROSOFT)

K MANG.

REGISTRY MASSION CD

SHALLAR PRINTER (MEMORIA
MORED A LLANCE 2 (MANA)
20 - NIGHT SSON CD

CONNEY HE HELD GRAND PHIX DOR
MIT OF FORM

MANY CONTRACTOR D UNENDA PROVINCE DUST TO UNENDA PROVINCE DUST TO UNENDA PROVINCE DUST TO UNENDA PROVINCE QUEST TANA 2 (00/88) POPUL DUST TANA 2 (00/88) POPUL DUST TANA 2 (00/88) POPUL DE PRA OUES Y FOR GLOWY 5 DRAGONTINE (10/98) PLAN PROVINCE PRA DESTRUCTOR DE PRAGONTINE (10/98) PLAN PRAGONTI

REST MARION / REST MARION / REST MARION RELIGION UNID GOTTERN-RICH THE SEQUEL TO MYST REST MAYING GAMP (1/2 SPIELE) SECLEN / JOCID EDITION

DER 2 ADD-ON CO NIH ATION DIE CORE OFFENSIVE NIH ATION BATTLE TACTICS (089)

**CD-ROM PREISHITS** M SPIELE OS, INGEN A 7000 CHEATS 30 ULTRA PINBALL PACK 1+2)

HREAL DEVELOPER LEVELS (DWW) PREALITY (PHREAL ADD-OM-

JUL BUINT JUNATE STRATEGY COMPILATION JIBAN ASSAULT (MICROSOFT) SUBJECT STRATEGY COMPLICATION
JURIAN ASSAULT (INCIDENCE)
JURIANA ASSAULT (INCIDENCE)
J

HE LAST RESORT

A THE LINE .

A M O K DEW REIGHTER

ASTERIX & OBELIX SCHWARZES GOLD ARTERIX & DRELIX SCHWARZES GULLI FINE CLASS : SA RC AMMON & BRIDGE FUR WINDOWS BAZONA N. E BRYTS & BUBE COTION BLIFFLIER FIRE SCHWARMS BLOWN AMAY BLOWN AM

WORKEY ISLAND 3 INST LIMITED EDITION IN INCHOCKEY 98 WIN 95

RANKE CH 36 (AT MEDIEVAL DOLF 46 (MICROSOFT) DALF PETY MICRI SAME PRIZE LEVILLE SAME PRIZE LEVILLE SAME PRIZE LEVILLE

WAR GENERAL

Meferbar ab Oldober 1998 für 75.90 Die



Kompi Di 44,90 Kompi Di 75.90

64,90

49,90

& PREIS

39,90

http://www.wial.de

### VERSANDZENTRALE

Anschrift: WIAL Versand Service GmbH Liegnitzer Str. 13 82194 Grobenzell

Bestellhotline 08142-59640 Bestellfax

> 08142-54654 öffnungszeiten:

Mo. - Do. 900 - 1800 Uhr Freitag 900 - 1700 Uhr 900 - 1300 Uhr Samstag

#### WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr 86150 Augsburg

#### 9 - 13,30 Uhr + 15 WIAL SHOP DARMSTADT

Adelungstr. 22 64283 Darmstadt 20 - Fr.: 30 - 15 Vh

#### WIAL SHOP NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147 63263 New Isenburg Fr. 1 10 - 13 Ger 1 35 -

WIAL SHOP INGOLSTADE Bullhausuasse 2 8505/ Ingolstadt

### WIAL SHOP GERA

Burt-Keicher-Str. 1 07546 Gera

WIAL SHOP SIEGEN High Density

Siegstraße 55 57076 Siegen 10 - 18 Uhr, Sa.: 10

#### WIAL SHOP SONTHOFEN

Magic Media Blumenstraße 17 87527 Sonthofen - 1830 Uhr, Sa.: 830

#### CD-ROM PREISHITS

CAPTAIN'S CHAIR (STAR TREK) HOE OF EMPINES CHARM
CIVIL ZATION 2 MMIL. AMMILIONIS
ELECT MARKET
COLONIZATION
COLONIZATION
COLONIZATION WEINE TYCOON BANL ROBBAT S. 100 CYBERSTORM ETHER TLACKASTICS DAGGERFALL SCHRETTEN DER WEISEN D ISSET TYMEN
DEADWRASER
DURS GATE (OBVIS)
DURS GATE US-VERSION (SIMB)
IN OUVERT SKAT
VERSIONES

DAGGERFALL SCHWEFTER URFF PROME DARK RESENT D-SAT 1 0 DELTSCHLAND VOM DIEM DSA 1 DES CONCISSALSKLINGE DSA 2 STERMENSCHWEIF DSA 3 SCHATTEN ÜBER RIVA DRIBET ET THE LINGERS

DUNE

HEART OF BE HEROTY OF BE HEROTY OF MIGHT & MAGIC 2 HEXEN 2 HOLIDAY SLANOS 825EX 1

APPETRIM GALACTICA

BOTOMA CHIEF BA

BOTOMA CHIEF

BOTOMA CHIEF

BOTOMA CHIEF

LANCE B CALIFORMA

LONG B CALI

CREAT THERE MAD TH 182 MARIONOG PROFESSIONAL MARS TAXI MASTER OF ORION 2 M A X 1

MECHWADINAM
MIGHT A MAGIC 3-6
MONKEY ISLAND 183
MONSTER TRUCKS
MASCAR RACING & TRACKPACK
MEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION

MEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDIT MEET STANSSIC NATRO RACERB MORTH & SOUTH (PENTUMPA-HG) ODOWORLD ABE'E DOOYSEE SHAZER GENERAL 3D METT CAMPAGE TO MEET CAMPAGE TO

PRIVATEER 2 DARKENING HISTOLIZED'T PLANARIUM HISTOLIZED LINGUIS (HISTOLIZE) HISTOLIZED LINGUIS (HISTOLIZE) HISTOLIZED LINGUIS (HISTOLIZE)

METER SING STATE OF THE STATE O

TOTAL ANNIHATION WARRANT, COTING
TRANSPORT TYCON WARRANT, COTING
TRANSPORT TYCON WARRANT, COTING
TRANSPORT TYCON A WORLD FORTOR

TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR TURKE BY UBA RACING POWER (HABCAR 2 + INDYCAR 2) WARCRAFT 2 (BUFTPRICE)

WARWIND 1
WARWIND 2 DIE INVASION
WET SEXY EMPIRE

#### ZUBEHOR

GHAVE CAMERAD PRO HO KNOPFE, BRANKE & TERMINIATITY PRISE LARA EPIDET PRISES AND THEMSE THE BUS SULF STREET AND THE STREET THE BUS SULF STREET CAMERA THE STREET AND GRICHOUT SCHOOL SO MICL SPIELE SA TEN BO OSCI.

SATE PCONSE

THE TRANSPER FORMULA TO LEMERAD

THOUSTHASTER FORMULA TO LEMERAD

THOUSTHASTER FORMULA TO LEMERAD

THOUSTHASTER MARKET MINE THE THANKS AND THE THE THANKS AND THE THE THANKS AND THE THANKS THAN STREET RACE SO PAGE OF THOUSTHASTER TOP COIN JOYSTICK

THOUSTHASTER FACILITY SOUTHING TO THE THANKS THAN STREET FOR COIN JOYSTICK

DRIVENISHASTER FACILITY SOUTHING TO

PREIS HIT



# PREIS Kampi Dx 39,90 Kampi 3 79,90









29,90 Kernel D 79.90

Hi 19.90

29,90 21 And

Kompl Dt 79,90







### Fields of Fire - War along the Mohawk • Echtzeitstrategie

# KRIEGSPFAD

Blickwinkel und Echtzeit wie in Commandos. Rollenspielelemente und Missionsvorbereitung wie in Jagged Alliance, dazu eine ansprechende Hintergrundgeschichte - kein Stratege wünscht sich mehr. Veröffentlicht Empire Interactive endlich ein Spiel, für das sich nicht nur Genrefreaks begeistern können?

itte des 18. Jahrhunderts stritten sich Engländer und Franzosen in der neuen Welt von Neuengland bis über die Grenze zu Kanada um Land, Auf heiden Seiten kämnften verhündete Ureinwohner. Uber diese abwechslungsreichen und mehrfach verfilmten Konflikte entwarf Empire ein Echtzeit-Strategiespiel, das völlig neue Wege geht. Zahlreiche innovative Features sorgen in zwei Kampagnen für Spannung, Im Gegensatz zu herkömmlichen Genre-



Die Eigenschaften und Fähigkeiten jedes Charakters sind wie in Rollenspielen in die wichtigsten Merkmale aufgeschlüsselt.

vertretern produziert der Spieler in Fields of Fire keine Einheiten. sondern muß mit den vorhandenen auskommen. Dafür gewinnen die einzelnen Charaktere im Lauf des Spiels Erfahrung, verbessern ihre Fähigkeiten und lernen neue hinzu. Erheutete Griter und Pelze wilder Tiere lassen sich im eigenen Fort gegen bessere Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände eintauschen.

#### Kriegsbeil vergraben

In Fields of Fire sind Blickwinkel und Sichtweite der Scouts und Soldaten realistischer gelöst. Terrain und Hindernisse spielen zwar keine Rolle, aber die Charaktere bemerken nicht, was hinter ihnen passiert. Viele Sonderfähigkeiten, wie Fallen stellen, Tarnen, Tiere dressieren oder Kanonen bedienen, erhöhen die strategischen Moglichkeiten. In einigen Standardelementen versagt Fields of



Die grauen Bereiche der Karte sind erkundet, aber momentan nicht sichtbar. Rechts ist ein Soldat in eine tiefe Fallgrube gestürzt.

Fire jedoch. Ausgewählte Einheiten finden nur schwer zu entfernteren Zielpunkten. Oftmals besteht ein Großteil einer Mission daraus, über die Karte zu laufen. Der eigentliche Auftrag ist recht schnell erfüllt, nur der Marsch dorthin dauert eine kleine Ewigkeit. Dabei stehen Begegnungen mit Wölfen und Bären auf der Ta-

gesordnung, die anscheinend immer ausgehungert sind, Größtes Manko ist jedoch die recht lieblose Grafik, Pixelfiguren und spärliche Animationen sorgen nicht gerade für eine ansprechende Optik. Musik und Sprachausgabe sind ganz okay, obwohl es hier etwas an Abwechslung fehlt.

Alexander Geltenpoth



#### KOMMENTAR

>> Empire hat in Fields of Fire einige wirklich gute und innovative Ideen eingebaut. Diese Kombination aus Echtzeit, Taktik und Rollenspielelementen in einer Kampagne sorgt

für Motivation und Spielspaß. Neben der unzulänglichen Grafik vermiesen die mittelmäßige KI, die unpräzise Steuerung und das zweitklassige Routefinding das Spielerlebnis. Musik und Sound sind recht gut gelungen, warum sich Empire bei den anderen Punkten nicht mehr Mühe gegeben hat, ist für mich unbegreiflich. ((



Der Laden im Fort führt sämtliche Ausrüstungsgegenstände, die für ein Überleben in der Wildnis wichtig sein könnten.

P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 Empfohler P200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM testne Direct Draw Sound: DirectSound Musu Midi Multiplayer 2 Spieler LAN, TCP/IP Handback: englisch Controller Tastatur, Maus Sprache: englisch CD/HD: 470/57-470 MB Premi ca. DM 80,-Hersteller: Empire Interactive Hentlichung. Bereits erhältlich Seattle 64% Genre: Echtzeitstrategie





Als Profi Manager tenken Sie die Geschicke eines Fußballelubs der Zwelten Liga. Vielfältige F+Mates sorgen für realitätsnahen PC-Spielspaß:

Managgartypers mit unterschiedlichen bill Originalisment, im Von delegen Managgartypers mit unterschiedlichen bill film und Schreiber — Rossellen und Schreiber — Rossellen und Schreiber — Manager — Gesallen in Manager — Gesallen in Manager — Gesallen in Manager — Ma

The second secon







In verborgene<mark>n W</mark>inkeln der Welt von Creatures 2 findet sich dieser Garten. De<mark>r Norn i</mark>st über seine Entdeckung sichtbar erfreut.



Nachdem die Norns kapiert haben, daß die Fische aus dem See sehr gut schmecken, stehen ständig hungrige Creatures an der Angel.

EVOLUTIONAR

Faszination Leben: Egal wieviel der Mensch schon über die Zusammenhänge in der Natur und über sein eigenes Sozialverhalten weiß, irgendwo bleiben immer noch zahlreiche Fragen unbeantwortet. Wie konnte so etwas überhaupt entstehen? Creatures 2 führt es Ihnen vor. ls vor zwei Jahren Creatures deligen Norns und häßlichen erschien, erntete es Lob von Grendels zusehen, wie sie ihre allen Seiten. Die Soft-Welt erkundeten, die Sprache lernwareschmiede Cyberlife erschuf ten, Nahrung verzehrten, sich vergetreu ihrem Namen die erste Simehrten und ihr Wissen an die mulation künstlichen Lebens. In nächste Generation weitergaben. Creatures konnte man den knud-

Welt erkundeten, die Sprache lernten, Nahrung verzehrten, sich vermehrten und ihr Wissen an die nächste Generation weitergaben. Jeder Norn besaß sein eigenes Erbgut, das allen Nachkommen als Grundlage diente. Durch Rekombination verschiedener Erbanlagen und zufältige Mutationeiließen sich verschiedene Rassen von Norns züchten, die immer perfekter an ihre Umwelt angepaßt waren. Damit hatte Cyberlife ein sehr hoch gestecktes Ziel erreicht: Die darwinische Lehre am Computer mit künstlichen Lebensformen zus simulieren.

#### Evolutionssprung

Für den zweiten Teil hat sich Cybertife mehr vorgenommen. Neben Norns können sich nun auch Grendels und die neue Rasse der Ettins vermehren und ihre genetischen Informationen weitergeben. In der



Ist das Nornweibchen krank? Nein, die Tests sind eindeutig, sie ist nur schwanger. Ein bißchen Medizin dürfte sie vor Krankheiten schützen.

Welt von Creatures 2 steht sogar leine Maschine zur Verfügung, die 5ie evtl. aus dem Spielfilm "Die Fliege" kennen. Gemeint ist der Vernennen sogar Ettins, Grendels und Morns zu einer neuen vierten, stünften oder gar sechsten Rasse verschmolzen werden.

#### Nahrungskette

Nicht nur die Creatures müssen sich im zweiten Teil auf herkömmlichem Weg vermehren. Allerlei Nüsse, Gemüse und Fruchte wachsen wild. Die Norns lernen recht schnell, daß sie sich nur zu bedienen brauchen. In den Seen schwimmen Fische, die sportliche Creatures mit einer Angel fangen



sinnvoller Vergleich zu einer ande-

ren Simulation ziehen. Dabei ist Creatures 2 nicht nur optisch sehr viel schöner, sondern zeigt jetzt nicht nur die Evolution der Norns auf der Verhaltensebene, sondern auch ihrer Physik und der gesamten Umgebung bis ins Detail. Nachteile gegenüber Creatures 1 gibt es keine. Kleine Bestandteile von Creatures 2 kommen hestenfalls auch in der lernfähigen KI von Galapagos oder der selbständigen Ökologie von SimPark vor. Selbst in diesen speziellen Unterpunkten ist Creatures 2 jedoch weitaus besser gelungen.

Creatures 285	%
Creatures (abgewertet)79	%
SimPark (abgewertet)75	%
Galapagos (abgewertet)65	%

können. Theoretisch wäre es denkbar, daß eine der Spezies ausstirbt und somit eine Nahrungsquelle versiegt. Cyberlife hat jedoch recht genau darauf geachtet, daß ein natürliches Gleichgewicht ent steht. Eine richtige Nahrungskette gibt es leider nicht, weil Fische und Pflanzen jeweils den Anfang, aber Norns, Grendels und Ettins schon das Ende darstellen.

#### Ausgewogene Ernährung

Stärke, Fett, Eiweiß und Vitamine sind in den Nahrungsmitteln ent-halten. Durch eine ausgewogene Ernährung bleiben die Creatures gesund. Unterernährung, Krankheiten und Verletzungen kann de Spieler diagnostizieren und behandeln. Jedes Creature enthält wie der Mensch die typischen Organe mit den gleichen Funktionen. Außerdem lassen sich Merkmale wie Blutzuckerspiegel, Sauerstoffversorgung, Gehirnströme usw. messen und anzeigen.

#### Mutationen

Im ersten Teil kam es nur durch Zufall zu kleinen Mutationen und Veränderungen des Erbouts. In Creatures 2 dient dazu die Radioaktivität. Manche Gegenden strahlen eine hohe Dosis Radioaktivität aus, die nicht nur zu gesundheitlichen Schäden, sondern auch verstärkt zu Mutationen führt. Bevor man mit seinen Creatures herumexperimentiert, sollte das Überleben der Spezies gesichert sein. Gar nicht so einfach, denn die niedlichen Kleinen haben nach ihrer Geburt noch keine Abnung. Sie müssen lernen zu fressen (sonst ver-

hungern sie), miteinander zu snielen (sonst vermehren sich die nie), zu schlafen (sonst sterben sie vor Erschöpfung) und zu kommunizieren schließlich sollen sie ihren Nachwuchs selbst unterrichten Sozialverhalten ist besonders wichtig. Während im ersten Teil viele Norns friedlich zusammenlebten, kommt es im Nachfolger oft zu Gewaltaten, Streß, Hunger, Schmerz und vieles mehr machen die Norns aggressiv. Früher oder später schlagen und töten sie sogar einen Artgenossen. Zum vorhandenen Trainingsgerät gehört sogar eine Schlagbirne...

#### **Expedition ins Norn-Reich**

Die Welt von Creatures 2 ist um ein Vielfaches größer. Höhlen, Seen, Teiche, Felder, Wüsten, Gebäude, allerlei Fahrzeuge, Aufzüge, Spiel-

Eine verlassene Insel mit Kokosnußpalme, das gefällt den Norns,

sachen und technisches Gerät steht den Norns zur Verfügung, Allerdings müssen die Norns selbst die Welt erforschen, vorher bleibt sie auch dem Spieler verschlossen. Neue Instrumente gibt Creatures 2 dem Spieler immer dann an die Hand, wenn er sie auch benötigt. Sobald zum Beispiel die ersten Grendels auftauchen, erweitert sich die Auswahl an Medikamenten Grendels sind nämlich wahre Virenschleudern, Ohne Gegenmaßnahmen siecht die Nornpopulation schnell an mysteriösen Krankheiten dahin. Ist die ganze Welt erst einmal erforscht und eine große Nornpopulation aufgebaut und überlebensfähig, kann der Spieler mit der Zucht beginnen und eine nach Darwin überlegene Rasse schaffen.

Alexander Geltenpoth



Zwei Hilfscomputer lehren den Norns die Grundlagen der Sprache.

#### KOMMENTAR

Stunden spielen Sie den Babysitter, in den nächsten Stunden den Lehrer, danach den Aufpasser und schließlich den Züchter für die Creatures. Die Simulation ist schon sehr faszinierend, aber fordert auch enorme Geduld von Ihnen, Hobby-Biologen, Verhaltensforscher und solche, die es werden wollen, dürfen ohne zu zögern zuschlagen. Für Hardcore-Spieler ohne anderes Interesse an diesem Thema ist bestenfalls die Möglichkeit, Killer-Creatures zu züchten, interessant. Wenn man diese dann exportiert und gegen die Zuchterfolge anderer Spieler antsteen läßt, wird es sogar richtig spannend. Das ist zwar eine ziemlich fragwürdige Verwendung dieses faszinierenden Programms, aber vermutlich die einzige, für die sich die meisten actionorientierten Sueler begeisten können. M

>> Ist Creatures 2 überhaupt ein Spiel? Nun, in den ersten

	N: 05
P166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, V	
Employlers, P2-300, 32 MB RAM, 8xCD-ROM	
DirectOraw	
Sound: DirectSound	Muses: Midi
Multiplayer Keine Multiplayer-Option	Handbuch: deutsch
Controller Tastatur, Maus	Sprache: deutsch
CD/HD 190 MB/250 MB	Press: ca. DM 90,-
Hersteller- Cyberlife/Mindscape	Veroffentlichung: erhältlich
Gratist 85% Smoot 70%	Genre: Simulation
85% - % Einzelspiel Muuxophyyor	Spiolanteile Action Ratue. Stratege Wirtschaft
>> Faszinierende Simulati	on des Lebens ((

133

#### Airline Tycoon • WiSim

# ÜBERFLIEGER?

Gehören auch Sie zu jenen zigtausend Deutschen, die jährlich zur Urlaubszeit über chaotisch organisierte Fluglinien meckern? Hmmm, wenn ja, dann versuchen Sie sich doch einmal selbst am Management einer solchen. Spellbound befördert Sie hiermit zum Airline Tycoon, schnallen Sie sich an!

zu Beginn Ihrer Karriere tanzen Sie mit den drei Computergegnern beim pingeligen Flughafenvorstand an, der Ihnen die Startbedingungen erklärt und in Zukunft jeden Morgen mit Argusaugen über Ihre Fort- und Ruckschritte wacht. Sie starten mit zwei durchschnittlichen Passagierjets und etwas Kapital und bekommen Ihre ersten Aufträge vom Reisebüro Air Travel. Im Büro basteln Sie per Orag und Drop Ih-



Im Personalbüro rekrutieren Sie auch Berater, die Ihnen dann Entscheidungen erleichtern.

re Jobs zu einem Flugplan zusammen, und schon rollt der Rubel. Bald werden Ihre Aufgaben vielfältiger, immerhin benötigt eine Fluglinie eine gewaltige Logistik. Sie kummern sich um die Personalplanung, ordern Kerosin, richten feste Routen ein, warten Ihre Flieger, und gewinnträchtige Last-Minute-Flüge schmeißen den ganzen Flugplan mehrmals täglich um. Später plagen Sie die lästige Konkurrenz mit Sabotageakten oder übernehmen sie gar komplett. Zusätzliche Jets erstehen Sie ganz nebenbei fabrikneu oder leicht abgehalftert aus dem Fundus des Flughafenmuseums.

#### Schöne Aussichten

Anders als bei vielen staubtrockenen Vertretern des Genres ködert Sie der Airline Tycoon durch eine flotte Präsentation. Im mehrere Bildschirme großen Flughafenge-



Im oberen Flughafenbereich befinden sich die Büros, unten sämtliche Anlaufstellen und die Ladengeschäfte.

baude wimmelt es von nett animierten Touris, fast hinter jeder Tür gibt es etwas zu entdecken. Der Comicstil der Rendergrafik gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat, dennach stolpern angehende Tycoons nicht über eine hakelige Bedienung. Mit Hilfe von Doppelklicks rast Ihr Bildschirm-Alter-ego sekundenschnell zu jeder Anlaufstelle, dort warten

leicht durchschaubare Point-and-Klück-Menus. Der abschaltbare Dudelsound nervt auf Dauer etwas, dafür sorgen die Sprachsamples und Lautsprecherdurchsagen für Flughafenatmosphäre. Ebenfalls lobenswert: In spätestens zwei Monaten soll ein kostenloser Netzwerk-Patch für Mehrspieler-Duelle sorgen.

Christian Bigge

### KOMMENTAR

>> Gibt's eigentlich noch irgendeine Branche, die nicht in einer WiSim verwurstet wurde? Airline Tycoon reiht sich ein in die (Software-)Reihe der Reeder, Planer, Mad TVs, Produzen-

ten und Winzer. Die Comingrafik samt Knuddelanimationen hält Sie hier zwar deutlich länger bei der Stange, mit zunehmender Spieldauer ertappt sich so mancher Hobbypilot trotzdem bei lästigen Routinejobs. Für Genrefans ist der Airline Tycoon aber unbedingt eine Empfehlung wert! «



5933.541 Ein kurzer Anruf bei Arab Air sichert den Kerosinbedarf Ihrer Jets. Der nette Herr mit dem Turban verkauft übrigens nicht nur <mark>legale Ware</mark>n.





vom 14.9.1998 bis 30.10.1998 täglich im Web gewinnen!

Preise im Gesamtwert von über DM 15.000,-



von Ingrosoff Hard: und Softward von Iomega Jaz, Buz und Zip und als Hauptpreis ein

Pentium II-333

Multimedia Komplett-System von Gateway 2000!



#### APOLLO 18



"Houston, wir haben ein Problem". Dieses Problem heißt Apollo 18 und hat beste Aussichten, das schlechteste Soiel des Jahres zu werden. Als Kommandeur einer Mondlandemission steuern Sie die Raumkansel zum Mond, Ihr Blickfeld beschränkt sich allerdings während des ganzen Fluges auf eine öde Kontrollkonsole. Die Wahrscheinlichkeit, den 60 Fragen umfassenden Eignungstest (Raumfahrt-Studium benötigt) zu bestehen, ist genau so groß, wie selbst einmal einen Fuß auf den



#### CHARTBUSTER



Fuhren Sie Bands zu reichlich schnödem Mammon und goldenen Schallplatten, Sie nehmen Platten auf, organisieren Konzerte, sichern Vertrieb und Produktion und hauen Ihre Provinzklitsche zum Unterhaltungsimperium Marke Sony Records aus. Schöne Idee, miese Umsetzung! Schon nach vier Spielstunden wiederholen sich alle Aktionen. Fällt die Mickergrafik weniger ins Gewicht, so zwingt spätestens der kümmerliche Dudelsound zum Druck auf den Resetknopf. Kaufen Sie sich für Ihr Geld beher zwer Musik-CDs!

19119	133, 16 MB		35%
Terror [	rentDraw, OrrectS	ดบาด	25%
Tente(et: 0	arksta Multimedia	40.	
Press:	a DM 70.	10 /0	-%
10000	m-Zri	Formal good	Maltrage

#### GET MEDIEVAL



Monoliths Mittelalter-Vision aus der Vogelperspektive zeugt nicht gerade von Innovationsdrang: Als einer von vier zur Wahl stehenden Recken durchstreifen Sie Dungeons, zermatschen per Waffe oder Magie eine tumbe Gegnerschar und sammeln eifrig Goodies auf. Das Spielprinzip erinnert an das ebenfalls nur mäßige Mageslaver, wirkt aber auf Dauer noch eintöniger. Geringfügig mehr Spaß verspricht der Multiplayer-Modus für vier Spieler an einem Rechner

DZW. BDer Netz on	er intern	et. na
P90, 15 MB RAN	W n95	-05a
Technic CirectOraw, Direct		form! 45%
Fren a DM 69,90	20	20
Fren. s DM 69,90	29%	<b>30%</b>
Artion	- yearsolopses	Modfiphages

#### PEAH



Ein Presse-Korrespondent gerät ganz unfreiwillig in den Sog eines Dimensionstors und landet auf dem Planeten Reah. Bevor er in seine gewohnte Umgebung zurückkehren kann, muß er mehr als 100 z. T. schwer nachvollziehbare Ratsel lösen. Die Entwickler von Reah ordnen ihr Werk selbst im näheren Umfeld von Myst, Riven und Atlantis ein: Opulente Rendergrafik und esoterische Klänge erwarten den Spieler, der sich auf die surreale Story einläßt, Große Neuerungen suchen Sie in diesem Programm allerdings vergebens. ha

Ja lan-	P90, 16 MB RAM, V	inn95	16 Pf6 1/65
ectors	DirectOraw, Direct	Sound	Est.
ersteller.	Tiged No. Acca m	63	
Pager	a DM 80,	<b>33</b> %	-0/0
Serv	Grank Adventure	Uncertained	North Prints

#### SMALL SOLDIERS



In der Spielumsetzung des Dreamworks-Streifens Small Soldiers erwachen Spielzeugsoldaten und Action-Figuren plötzlich zum Leben und liefern sich u. a. in Kinderzimmern, Supermärkten und Kellern erbitterte Auseinandersetzungen. Als Spieler entscheidet man sich für eine der beiden Parteien und steuert eine Gruppe aus Kämpfern mit unterschiedlichen Fähigkeiten durch jeweils 10 Missionen, Der humorvolle, aber technisch mäßige Strategie-Puzzle-Mix richtet sich vor allem an Einsteiger. ha

Fectival Errect Draw, Driect		205
Fress 1a DM 80	53%	0/0
10200 Action	Encelopus	Notice of

#### SPELLCROSS



Monsterhorden aus einem Fantasv-Reich brechen in Spellcross über die Erde hinein, die sich selbst mit den Hightech-Waffen kaum gegen den Ansturm wehren kann, Als Kommandant kümmern Sie sich um den Aufbau der Streitkräfte, den Kauf neuer Einheiten, die Forschung und die taktische Vorgehensweise in den rundenbasierten Schlachten, Zweitklassige Grafik und Sounds machen Spellcross nur für Hex-Strategie-Fans interessant, Immerhin wurden 3D-Terrain sowie Sicht- und Schußlinien korrekt berücksichtigt.

P100, 16 MB, Wins	55%
SYCA, SB	50%
Tersteuer SC	CC
Pars _a DM 80,-	<b>55</b> % <b>−</b> %
Sens Strategie	- sequebagues   W   1 (5 mag of

#### TELLURIAN DEFENCE ZEUS



Die Menschheit ist bedroht: Nachdem erst ein katastrophaler Meteoritenregen auf die Erde niedergegangen war, folgt nun eine Alien-Invasion. Als Fighter-Pilot versuchen Sie, den unerwünschten Eindringlingen kräftig einzuheizen. Triste Grafik mit penetranten Pop-Up-Effekten am Horizont, die schwammige Steuerung und ein umstandlich zu handhabendes Interface sorgen allzu häufig für Frust. Auch die abgedroschene Hintergrundstory kann einen nicht lange bei der Stange halten.

P90, 16 MB RAM, Win95	59%
Tecerita Tirrect3D_ DirectSound	60%
Psygnosis	% 55%
Res ta DM 80,- 33	% <b>)</b>
Action 1 cons	of Mary Sayer



Zwischen Sparta und Athen war im Altertum immer etwas los, was in den Stadtstaaten von Zeus nicht der Fall ist. Als Anführer einer Stadt sollen Sie mit Militär, Diplomatie, Wirtschaft und Spionage die Vorherrschaft an sich reißen. Grafik, Sound und Musik weisen deutliche Mängel auf. Ausschlaggebend für den fehlenden Spielspaß sind aber mittelmäßige Gegnerintelligenz und die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung, Lassen Sie sich also nicht von der Ähnlichkeit mit Civilization tauschen,

P90, 16 MB, Wnn99		30
Greet Draw, Dreet	ound	150
Harsteiler Blackstar Multimedia	20	
Per 3 DM 80,	JU%	-%
Strategie	melope	Mark State



Im Ring 29, 47445 Moers

# Spielen in einer neuen Dimension!



http://www.gamesonline.de

SAMES ONLINE ist Ihr Einstieg in die Multiplayer Well! Erleben Sie Abenteuer in Phantasie Welten - zusammen mit mehreren hundert Mitspielern. GAMES ONLINE bielet Ninen ochte Interaktivität und ermöglicht das Spielen im einer neuen Dimension! Die Zugangssoftware finden Sie auf der Heff-CD unter "Games Unline"







Dune 20

Hiermit bestelle ich			
7 PC Action mit CD-ROM 07/98	zu DM 8,90		
T PC Action mit CD-ROM 08/98	zu DM 8,90		
7 PC Action mit CD-ROM 09/98	zu DM 8,90		
zuzuglich DM 3,- Verse	andkostenpauschale	DM	3,-
	GESAMTBETRAG		

Meine Adresse (bitte in Druckschrift)

Name, Vomame

Straße, Haus-Nr

PLZ. Wohnort

Telefon-Nr the evit Huckfragen

Ritte beachten:

Gewunschte Zahlungsweise bitte ar kreuzen

rechnungsscheck oder bar Bequem per Bankeinzug

"I Genen Vorkeese

Konto Nr

#### TEST

ø

Ø

ap

nd

7

J

#### DEER STALKER



Sie schlüpfen in die Rolle eines Jägers und begeben sich in vier frei wählbaren Schauplätzen (See. Steppe, Wald, Schneelandschaft) auf die Pirsch. Jagd gemacht wird mit 5 Waffen - von der Pistole his hin zur Armhrust - auf Enten Rotwild. Wildschweine und Truthähne. Hobby-Jäger werden sich wie im heimischen Revier fühlen, denn auch bei Deer Stalker dauert es einige Stunden, bis die erste Beute

unos	ntaten-Kabinett.	cm
	P90, 16MB RAM, DOS 5.0	60%
Tenel	SVGA, S8 nomp	55%
enteter	. terplay / C	
Pign	La DN 70. 45	% - %

geschossen und im Trophäenraum

zu bestaunen ist. Ein Spiel fürs

#### HARDWAR



Mit 3 CDs hat Gremlin eineenische Freibeuter-Saga inszeniert, In einer umkämpften Endzeit-Welt übernehmen Sie Aufträge, rüsten den Schwebegleiter aus und haben die Wahl, sich mehreren Fraktionen anzuschließen. Der dramatische Spielverlauf fesselt an den Monitor und wird durch gute Videosequenzen verdichtet, Schade nur, daß Sie mit einer zweitklassigen Optik vorlieb nehmen müssen. die kaum Grafikeffekte bietet und sich die Darstellungsgeschwindigkeit durch viel Nebel erkauft. cm

a serter P166.	16 MB, Win95	Notice 500
	3D, G.ide, PowerSGI	
Hesteller tem	in Interactive 5	DE
100 x 30 Ac	tion-HiSim Division	Aspre. Muslimarye

### aD-Action IF/A 18E



I-Magics Carrier Strike Fighter hat fast alles, was einen guten Flugsimulator auszeichnet: einen spannenden Kampagnen-Generator, ein realistisches Flugmodell und intuitive Redienbackeit, Dennoch leidet der Spielspaß im Genre-Vergleich. Obwohl sich die Grafik seit der Vorgängersimulation iF22 5.0 verbessert hat (mehr Strukturen, Transparenzeffekte), bleibt sie der Schwachpunkt, Oberflächen sind kantig und sichtbar zusammengeklebt, Landschaft und Objekte bieten wenig Abwechslung

r reing noncenseang.	-
P166, 24 M8, Wrn95	452
renor 3 rect30, 85p JAN, TCP, TP	702
atelar Interactive Magic 65%	63
Sense a THIRD	02%

Fugomulation

### JOHOOY HERBERT'S



Mit Ausnahme des Briten finden sich in der F1-Simulation keine Originalfahrer, ein Editor sorgt aber für Abhilfe. Sie fahrten auf 15 Traditionsstrecken, schrauben an Setups, planen Boxenstopps, Besonders mit 3D-Beschleunigung geriet die Grafik mehr als sauber. Da nur die Cockpit-Perspektive angeboten wird und ein funktionierender Rückspiegel fehlt, mangelt es aber an Übersicht, Argerlich, denn die unfairen Attacken der PC-Fahrer kicken Sie oft aus dem Rennen, was für viel Anfangsfrust sorgt. cb

P120, 16		1.5504
Tecres 0:0, 6 de DSount	1, 6.Sp. LAN	10400
Menstellar Micas Interactive	61	66
Press ca DM 80,-	04%	00
Rennsmulation	<b>Епареоция</b>	Mod Fair

735,

BL 7

# PCACTION

Rein nach dem Motto: "Kaum Regal. schon die Lösuna in der PC ACTION" he-

kommen Sie dieses Mal pralle acht Seiten Tips und Tricks zu Knights & Merchants von Topware. Lösungen dieser Art sind schon ein hartes Stuck Arbeit. Auch Tips und Tricks-Profis sind nicht gegen derbe Rückschlage gefeit. Da glaubt man, eine Mission gelöst zu haben, schon überrennt einen der Geaner mit einer schier unbezwingbaren Ubermacht, Wie macht der das? Also: Noch einmal das Ganze von varn, Für einige Missionen sind mitunter drei oder vier Anläufe fällia, bevor man eine erfolgreiche Strategie entwickelt hat. Die beschriebenen Rückschläge sind jedoch der eigentliche Kern von Komplettlösungen. Nur durch solche Niederlagen entlockt man dem Spiel all seine Tücken. Auch wenn es manchmal zum Haareraufen ist. Knights and Merchants hat mich voll in seinen Bann aezogen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Stedeln und Erobern

Florian Weidhase



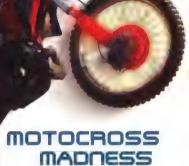
gien für die Rubrik der Spieletips.

INHALT	Spieletips 🔻
Bundesliga Manager 98 Allgemeine Tips	125
Oune 2000 Profi- und Multiplayer-T	ips 149
lardware-Tips	185
Knights and Merchants Komplettlösung, 1.Teil .	145
Aotocross Madness Allgemeine Tips	141
Jrban Assault Allgemeine Tips	137
(-Files Complettlösung	153

Kurztips
Carmageddon 2 - Demo 181
Cart Precision Racing
Commandos
Constructor
Deathtrap Dungeon
Dominion - Storm over Gift II 183
Gex 3D
KKND 2: Krossfire
Mechcommander (V1.8)
Micro Machines V3
Might & Magic 6
Monster Truck Madness
StarCraft
Unreal
Warhammer: Dark Omen

### IELETIPS 10/98 Motocross Madness - ob Sie nun Bestzeiten hinterheriagen. Ihr Publikum mit Stunts den Atem rauben oder einfach

nur durch die Weiten der Wüste rasen wollen: Mit unseren Tips bleiben Sie immer fest im Sattel.



SEITE 141

#### SPIELETIPS TIPS & TRICKS INDEX

#### INDEX

Spieloname	Art des Tips	Tell	Seite	Honat	Some
Age of Enspires	Allgenerne Tips		203-210	Jan 98	Strategre
Anna 1602	Aligemente Tips		161-164	3/6:98	WiSin
Arms \$602	Kurztip		157	3an 98	WiSin
Anstoss 2 - Verlängerung	Kurztip	~	159	Aug 98	WiSion
Anstoss 2	Kompettiosung	Tell 2	178-182	Did: 97	WiSin
Autobahn Raser	Kurztop		160	Aug 98	Rennsput.
Baphomets Fluch 2	Komplettfösung		152-158	Okt 97	Adventure
Bettiečono	Komplettlösung		101-101	Nat 98	Echtzert-Act./Stratego
Blade Russer	Komplettfösung		119-124	Feb 98	Adventure
Bundesliga Manager 98	Romplettiosung		169	Okt. 98	WiSim
f&C 2 - vergettungsschag	Komprettiokung		.25 232	Jan 98	Strategie
Epmanche Gold	Cheet		195	3,6 98	Rugsmulation
Commandos	Cleats		157	Aug 98	Strategie
Commandos	Komplettiosung	Tell 2	117-124	Aug 98	Stratogie
Croc	Chest	-	159	July 66	Action
Dark Owen	Allgemenne Tips		125-130	Max 98	Strategie
Dark Reign	Komplettiosung	Tell2	211-218	3an 96	Strategie
Deathtrap Dungeon	Aligemente Tips		139-144	3u6 98	Rottenspiel
Deeper Dungeons	Konplettfösung		115-120	Hárz 98	Strategie
Diablo: Helifire	Allgemetre Trps	-	135-138	Has 98	Action-Rosierspel
Die by the Sword	Cleat		167	3u5 98	Action
Dre Siedler 2 Gold Edition	Ramplettääsung		145-150	July 96	Strategue
Dominion	Diests		157	Aug 98	Strategie
Quine 2000	Profi-Huttiplay Figs.		177	Okt 98	Stratege
FS Rating Simulation	Kompletziosung	Telt 2	85-92	165/2 98	Remispel
Fallout	Chest		168	3di 98	Rollerspiel
FIFA 98	Aligemeine Tips		101	Feb 98	Sportspiel
Forsaken	Chest		168	3ub 98	Action
Forsaken	Komplettjósung		147-156	34 m.48	3D Action
Frankreich 98	Allgemente Tips		139-142	Aug 98	Sportspiel
Frankreich 98	Chests		157	Aug 98	Sportsplet
Grand Theft Juto	Allgemente Trps	4	139-140	Max 98	Benn-Action

139-140 Max 98 165 Juli 98

Deg 97

Jeb Knight	Komplettiasung	Tell 1	192-206	Dez 97	30 Action-Adventure
Jedi Kright: Mystenes & L. Sith	Chest	-	157	3uh 98	Action
Lands of Lore 2	Komplettiosung	Teil 2	218-228	Dez 97	Adventure
Lords of Hagic	Kerztip	-	145	Mel 98	Strategie
Knights & Herchants	Komplettiosung	Tell 1	345	Okt 98	Strategre
Hech Commander	Aligeneine Tips		125-128	Aug 98	Strategre
Mecharnor Titamon Trilogy	Chest	-	165	Juli 98	Action-Strategie
Hight & Magic 6	Aligemente Tips	-	155-160	3vii 98	Rollenspiel
Hight & Magic 6	Codes		160	Aug 98	Rollenspiel
Horkey Island 3	Kurztip		157	Juni 98	Adventure
Hotocross Madness	Allgemeine Tips	-	141	Dis 98	Renrspiel
NBA Live 98	Aligemente Tips		125-130	Feb 98	Sportsprel
NFIL 98	Aligemente Tips		148-150	Nov 97	Sportspiel
Pandemonium 2	Cheat	-	168	3v6 98	JumpBRun
Red Saron 2	Allgemeine Tips	-	107-310	Närz 98	Flugsmusation
Even	Kemplettiösung		111-134	März 96	Adventure
Seven Kingdoms	Chest		129	Hárz 98	Strategre
Sid Meren's Gettysbarg	Great		166	346.98	Strategie
Spec Ops	Cheet	-	165	Juli 96	Action
Star Reet Academy	Eurztip		166	Juli 98	Adventure
Star Wars. Rebellion	Alligemeine Tips	-	141-146	Juni 98	Strategie
StarCraft Hultiplayer	Aligemente Tips	-	131-134	Juni 98	Strategie
StarCraft - Editor	Aligemeine Tips		151-154	Juli 98	Stratagie
9arCoft	Komplettifsung	-	121-130	Juni 98	Strategie
Staurah	Prot Tips		143 152	Aug 98	Strategys
StarCraft	Veteraner-Kamp.		153-156	Aug 98	Strategie
TOCA	Cleet		130	Mirz 98	Rennspiel
Tomb Raider 2	Konolettiäsera	Tell 2	121-128	Marz 98	Adventure
Tomb Raider Director's Cyt	Komplettiösung		125-130	Juli 98	Adverture
Total Annihilation	Komplettibrung	Tell 2	113-116	Feb 98	Strategre
Bortal	Cheets		258	Aug 98	38-Action
Jareau	Aproportiosuna	Igs. 1	129 138	Aug 98	30-Action
Uprising	Cheet		142	Noi 98	Echtzeit-Act./Strategie
Urban Assault	Komplettilisung	BUI	261	Dist 98	Action/Strategie
Wing Constanter Prophecy	Kompettiosung	4	99-106	Marz 98	Action

#### EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

- Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veroffentlichung vorliegen.
- Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 konnen wir also leider nicht mehr berucksrchtigen.
- Kurze Spieletips (sogenannte "Kurztips")
   finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte
   geben Sie auch an, mit welcher Spielversion
   die Kurztips erstellt wurden!
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines

Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.

E-COM: Interceptor

X-Files The Game

- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipielt keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.
- 8. Wir drucken Ihre Tips 8. Tricks ah? Dann heißt es: "Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Betragen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlöhnt, bei größeren Umfangen entsprechend ment, Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben! Haben Sie bitte ebwas Geduld. Es dauert nach Erscheimen des Helfes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per Telefon (0911-2872-150),

Telefax (0911-2872-200) oder e-Mail an tips@pcaction.de anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benotigt wird.

Aug 96

158

- Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computer Verlag II Redaktion PC Action Kennwort: Tips & Tricks II Roonstraße 21 90 429 Nümberg

oder per e-Mail an: tips@pcaction.de

Ja, ich m	öchte HELP-Samm	elordner für	meine PC	Action-Tips bestellen:
Stück	HELP-Sammelordner	"PC Action"	je DM 10,-	DM

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM

ICH ZAHLE DEN GESAMTBETRAG VON DM

7 bar (Geld liegt bei)

7 per V-Scheck

Coupon bitte schicken au:

Computer Verlag • Leserservice • Postfach • 90 327 Hürnberg

Name .	******************	.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		
Streda			 	
PLZ, W	okaart		 	
Detwee	Unterschrift		 	
Derseit	Uniter scar III		 	



# MOTOCROSS MADNESS

Ob Sie nun Spaßfahrer sind oder lieber den Hunderstelsekunden nachjagen – Motocross Madness läßt keine Wünsche offen. Auf vier Seiten erfahren Sie alles über das richtige Tuning, Strategien im Rennen und spektakuläre Stunts. 3. Sie k\u00f6nnen Ihre Reaktionsf\u00e4higkeit erweitern, indem Sie versuchen, sich einem Fahrer an die Fersen zu heften und sich nicht abschutteln zu lassen! Dabei m\u00fcssen Sie sich naturlich seinem Fahrstil und seiner Geschwindigkeit anpassen. Dadurch lernen Sie, in sp\u00e4teren Rennen L\u00fccken vor Ihren Gegnern zu nutzen. Sch\u00e4le\u00df\u00e4lich wollen Sie gewinnen!

gal, zu welchem Kreis Sie sich zählen. Sie müssen zuerst die Maschine mit ihren Tücken und Eigenheiten kennenlernen. Ein Offroad-Bike fährt sich nun einmal anders als 
eine Straßenmaschine. Bevor Sie also an einem Rennen teilnehmen, sollten Sie sich zum Freestyle-Training auf die Yuna 
Sand Dunes begeben. Weitab von neugierigen Zuschauern haben Sie genügend Zeit, das Handling Ihrer neuerworbenen Enduro anhand von ein paar Übungen zu erlernen.

#### Fahrzeugtuning

#### 1. Setup Fahrmodell

Für welches Fahrmodell Sie sich entscheiden, ist von Ihrer Fahrweise und dem Kurs abhängig. Bei Strecken, auf denen Sie haufig beschleunigen müssen (viele Kurven, kurze Geraden), sollten Sie aufgrund der höheren Leistung im mittleren Drehzahlbereich dem A250-Motor den Vorzug geben. Ein guter Allrounder, mit dem Sie auf keiner Piste etwas falsch machen können, ist der B250-Motor.

#### Grundübungen

#### Damit Sie ein ausgeprägtes Gefühl für Gleichgewicht und Balance bekommen, sollten Sie versuchen, über die Kämme der Sanddunen zu fähren. Bei zukünftigen Rennen kommt Ihnen diese Übung zugute, wenn Sie Gegner am Fahrbahnrand der Piste überholen wollen.

Eine schwierige, aber lehrreiche Übung für den Gleichgewichtssinn!

#### 2. Setup Reifen

Bei Strecken mit vielen Windungen und rutschigem Untergrund sollten Sie eine verstärkte Bodenhaftung für Ihre Reifen wählen. Sie laufen dabei weniger Gefahr, mit der Maschine wegzurutschen, allerdings erreichen Sie damt nicht die maximale Geschwindigkeit und Beschleunigung! Gegenteiliges gilt bei harten Pisten oder Parcours mit langen Geraden und weiten Kurven. Bei Superross-Renen hingegen sollten Sie ständig den Grip aufs Maximum setzen. So haben Sie bei kleineren Rempeleien besseren Bodenkontakt.





Hätten die Konkurrenten die PC Action gelesen, wäre das nicht passiert.

ner ins Freestyle-Training. Fahren Sie nun von seitlich und von hinten an die Vorderleute heran und versuchen Sie, sie durch kurze Rempler aus dem Gleichgewicht zu bringen! Wenn Sie mit einem Gegner in der Luft kollidieren, hat meist der die besseren Karten, der sich oberhalb des Kollegen befindet.

#### DIE ERSTE SEKUNDE

Wenn Sie beim Start den Stick zu sich heranziehen, um auf dem Hinterrad zu starten, sind Sie ein wenig schnelier als auf beiden Rädern!





#### SPIELETIPS MOTOCROSS MADNESS



#### the sauf einen Stick:

- Tips zum Baja
   Tips zu besonderen MX-Kursen
- Supercross
   Joystick-Akrobatik

#### 3. Setup Fahrwerk

In der Regel können Sie alle vier Schieber als einen betrachten. Das heißt, Sie verschieben sämtliche Regler um dieselbe Länge. Bei weichen Strecken oder bei Strecken mit vielen Sprüngen beweinen Sie alle vier Regler nach rechts. Je weicher und sprungreicher der Kurs. desto stärker schieben Sie! Das war's auch schon.

#### Tips zum Baja

 Bei den weiträumigen Baja-Rennen sollten Sie sich nicht auf Karambolagen mit den Mitstreitern einlassen. Der einzige Punkt, an dem es eng zugehen wird, ist der erste Torbogen. Da die meisten Kollegen den Checkpoint mittig anvisieren und daher oft und uern kollidieren, suoft und zern kollidieren, su-



Weniger Gedränge erwartet Sie am Torbogenrand.

chen Sie sich Ihre Linie auf der weniger dicht befahrenen Außenseite. Ab dem zweiten Torbogen hat sich das Feld bereits soweit auseinandergezogen, daß Sie auch bei den folgenden Bögen allen Platz der Welt haben.

2. Achten Sie vor weiten Sprüngen unbedingt darauf, nicht schräg auf den kommenden H\u00e4gel zuzufahren. Sie verlieren durch den langeren Aufw\u00e4rtsuge Geschwindigkeit, was wiederum den Sprung verkirzt. Aber auch Traktion werden Sie einb\u00fc\u00e4gen. Je mehr Staub Sie aufwirbeln, desto st\u00e4rker drehen Ihre R\u00e4der durch und desto langsamer kommen Sie voran. Dasselbe gilt bei der Landung auf einer Anh\u00f6he. Auch hier m\u00e4sen Sie im Idealfall im 90°-\u00e4minkel zum Hugelkamm landen!



Mit dieser Landung verlieren Sie wertvolle Sekunden!

 Weite und hohe Sprunge sehen zwar spektakulär aus, kosten aber überflüssige Zeit. Daher sollten Sie, wenn sich die Möglichkeit ergibt, Mammutschanzen umfahren.



Toller Sprung – aber unter Ihnen fährt das Feld auf und davon:

#### Tips zu besonderen MX-Kursen

#### 1. Flatlands

Blutige Anfänger sind auf dem einfachen, aber dafür langweiligen Kurs Flatlands gut aufgehoben. Bereits nach der dritten Runde ist Ihnen die Strecke soweit vertraut, daß bereits ein 
zweiter Platz an eine Schande 
grenzt.



Bodenwellen dürfen Sie ausschließlich auf dem Hinterrad befahren.

#### 2. Bela's Bluegrass

Prinzipiell sollten Sie jeden Kurs in- und auswendig kennen, um nicht die Orientierung zu verlieren. Beginnen Sie Ihre MX-Abenteuer mit der Bela's Bluegrass, da dieser Kurs keine unfairen Falten besitzt und Sie stets mit einem übersichtlichen Streckenverlauf verwöhnt!



Da hat sich der Pilot beim Sprung wohl etwas vertan.



Nach der Landung sitzt er dafür in der Falle.

#### 3. Airborne Delivery

Wie der Name des Kurses Airborne Delivery schon sagt, erwarten 5ie hier Sprungschanzen der ersten Güte. Da Sie aber cleverer als Ihre Gegner handeln, überlassen Sie der Konkurrenz die spektäkuläre Zeitfalle! Umfahren Sie stattdessen die Hügel und gewinnen Sie Zeit, Positionen und die Anerkennung Ihrer Fans.

Schanzen bergen weitere, nicht zu unterschätzende Risiken. Sollten Sie vor dem Sprung den Hügel auch nur ein wenig falsch anfahren, blüht Ihnen eine Landung

auf Abwegen, von denen Sie nicht mehr auf die regulare Strecke zurückfinden!

#### 4. Lost Paradise

Seine Tücken offenbart der Kurs erst beim zweiten Hingucken. Die Hügel sind dicht aufeinanderfolgend und in unterschiedlichen Abständen errichtet, so daß Sie bereits bei kleinen Fehlern. die Kontrolle über Thre Maschine verlieren. Versuchen Sie daher. nicht mit Vollgas über die mittelstarken Hindernisse zu fliegen. sondern lassen Sie den Gasbutton vor dem Sprung einen kurzen Moment Inc

#### 5. Gold Rush

Bei Gold Rush gilt genau das Gegenteil. Hier verlieren Sie, wenn Sie die Hügel nicht mit Vollgas überspringen. Insbesondere die flache, harmlos aussehende Erhebung nach der ersten Rechtskurve hat es in sich. Direkt danach erwartet Sie eine steile Wand, auf die selbst das Matterhorn neidisch ware.

#### 6. Pitfall

Dieser Kurs ist nur insofern aufregend, als er zwei große Schanzen besitzt, die sich kreuzen. Damit Sie nicht auf den Nervenkitzel bezüglich Karambolagen in der Luft verzichten müssen, sollten Sie zehn Gegner und zehn Runden aktivieren. Dadurch zieht sich das Feld nach der fünften Runde auseinander, und Sie haben die Gelegenheit, wunderschöne Abflüge hautnah zu erleben.



Dem Digi-Fahrer tut der Crash in einer halben Sekunde nicht weh.

#### Supercross

1. Im Vergleich zum Baja-Rennen oder den MX-Kursen wirken die kunstlich angelegten Bahnen eher steril. Statt landschaftlicher Abwechslung steht hier kluges Taktieren im Vordergrund. Daher sollten Sie, wann immer Sie die Mög- Freie Fahrt für clevere Fahrer

lichkeit haben, nicht in der



Mitte des Kurses fahren, sondern auf der Innenbahn, Bei Kurven können Sie dadurch die kürzere Linie befahren, auch wenn Sie dadurch ein wenig Geschwindigkeit einbußen müssen. Die Rechnung geht in aller Regel auf! Außerdem beharken sich die Gegner in der Streckenmitte, so daß Sie als lachender Dritter davon profitieren konnen.

#### JOYSTICK-AKROBATIK

Die voreingestellte Konfiguration legt die Stunts auf die Buttons 3 und 4. Da Sie aber in diesem Fall den Finger von der Bremse nehmen müssen, empfehlen wir Ihnen, die Stunts auf die Tastatur zu legen (berspielsweise Y und X).



Die Stunts auf den Knöpfen 3 und 4 verleiten zu Fehlern.

- 2. Sie müssen stets ein waches Auge haben und den Abstand zu den hinteren Mitstreitern ab und an kontrollieren. Die Kollegen fahren nämlich nicht gerne hinter Ihnen her und revanchieren sich durchaus mit harten Bandagen.
- 3. Oftmals enden Sprungschanzen mit einer 90°-Kehre. Übermütige und lang andauernde Sprunge enden desöfteren an der Pistenwand Lernen Sie auch hier die Strecke gut kennen. Im Zweifelsfall ge-



Nicht jede Schanze endet mit einer Austaufzone!

hen Sie lieber vom Gas. Eine durch vorsichtiges Fahren verlorene Sekunde holen Sie schneller auf als zehn Sekunden durch einen unkontrollierten Abflug!

4. Leider spendierten die Programmierer dem Spiel eine ärgerliche Eigenheit, sobald Sie für einen kurzen Zeitraum die reguläre Piste verlassen. Über Ihrem Kopf tickt nun eine Uhr, die Ihnen fünf Sekunden Zeit gibt, um zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie die Strecke verlassen haben. Auch wenn Sie dadurch keinerlei Vorteile erzielt haben oder nur einem gestürzten Fahrer ausgewichen sind, erweist sich das Programm als unnachgiebig. Weiterfahren bringt nix, also werfen Sie den Gegnern noch schnell ein paar Knüppel zwischen die Speichen! In Rambo-Manier sollten Sie versuchen, in den verbleibenden fünf Sekunden so viele Fahrer wie möglich vom Bike zu kicken! Dieses Verhalten ist zwar nicht besonders fair, das gleiche gilt aber auch für das der Digital-Kommissare.



Her auf einen Glick

Freestyle
 Motocross Madness im Internet
 Randnotizen

#### Freestyle

Beim Freestyle stehen Ihren Stunts die schönsten Fleckchen der Erde zur Verfügung, Egal, für welches Gebiet Sie sich entscheiden, eine Herausforderung werden Sie überall erleben. Auf jeden Fall steht Ihnen eine Mordsgaudi bevor, die Sie auch mit einfachen Sprüngen erleben werden!



Bis zu 16 unterschiedliche Akrobatenstücke wollen von Ihnen aufgeführt werden.

- Deaktivieren Sie als erstes die Stunthilfe im Optionsmenü, da Sie sonst keinen Einfluß mehr darauf haben, welcher Stunt ausgeführt werden soll. Schließlich wollen Sie sich die Punkte verdienen und nicht Ihr PC!
- 2. Wenn Sie beim Sprung noch unerfahren sind, basteln Sie sich doch einfach Ihre eigene Ubungsstrecke! Keine unwillkommenen Hügel oder unebenes Gel\u00e4nde werden Sie bei Ihren Konzentrations\u00fcbungen st\u00f6ren! Implementtieren Sie zweimal den kurzen und zweizweimal den kurzen und zwei-



Übersichtlicher Aufbau mit vier verschiedenen Kurven.

mal den weiten Sprung, wobei Sie jeweils einen der Hügel um 180 Grad drehen.

3. Nicht nur die schwierigen Kapriolen bringen Ihnen viele Punkte ein! Sie k\u00f3nnen auch mit einfachen und ungef\u00e4hrlichen Aktionen Ihr Punktekonto auffullen. Wichtiger als Verrenkungen in luftiger H\u00f3he sind die Weite Ihres Sprungs und die korrekte Landuno!



Na, wer sagt's denn! 6.900 Punkte mit dem Dödel-Fender-Bender!

#### MM IM INTERNET

Obwohl Microsofts jungster Sproß das Licht der Welt erst vor kurzer Zeit erblickt hat, ist die Internetprasenz schon enorm. Zukunftige Updates werden Ihnen sicherlich auf

Bill Gates Homepage unter http://www.microsoft.com/games/ bereitgestellt.

Vielversprechender sieht dahingehend schon Juannes Homepage aus. Neue Tracks, ein Diskussionsforum und jede Menge interessanter Links erwarten Sie unter: http://members.xoom.com/mcmjean/.

Haben Sie noch nicht genug? Dann widmen Sie auch folgenden Sites Ihre Aufmerksamkeit:

http://www.cal.shaw.wave.ca/-sadamson/index.htm http://www.rli-set.net/-spreker/mocoracing.htm.oder http://mcmpit.sllgames.com/

4. Um einen Uberblick liber die Schwieriakeit der Sprunge mit der phantasievollen Namensgebung zu erhalten, betrachten Sie bitte die nebenstehen-Abbildungen. Die Pfeile stellen die Richtung Ihres Joysticks dar. Die erste Grafik führt die Aktionen des ersten Stunt-Buttons und die zweite Abbildung die des zweiten Stunt-Buttons aus. Der Name in Gold weist auf einen schwierigen Sprung hin, die Namen in Silber auf einen mittel-



Ob Sie beim Cliff-Hanger genauso hilflas in der Luft hängen wie Sylvester Stallone im gleichnamigen Film???



Split "X" - einfach, punkteeinträglich und auch von weitem zu sehen!

schweren. Die einfachen Sprünge, die auch auf kurzer Distanz zum Erfolg führen, sind aus Bronze "gegossen".

#### Randnotizen

- Beim Supercross-Stadion Pyramid glanzen die Zuschauer zwar durch Abwesenheit, aber dafür entschädigt Sie die phänomenale Architektur bei weitem.
- 2. Das Ende der Welt befindet sich nicht bei den großen Bergen! Mit etwas Geschick und einem enormen Anlauf k\u00f6nnen Sie auch diese H\u00fcrde bezwingen. Und zur Belohnung f\u00fcr Ihre M\u00fch egbt es danach einen Sprung ins Tal, der sich gewaschen hat.

Peter Gunn

## Komplettlösung, Teil 1

# KNIGHTS AND MERCHANTS

Auf acht Seiten geben wir Ihnen allgemeine Tips und Lösungen zu den ersten zehn Missionen des Aufbaustrategie-Hits Knights and Merchants. Den zweiten Teil gibt es natürlich nächstes Mal.

Stadt auszubauen. Wer geschickt plant, kommt mit wenigen Arbeitern sehr schnell voran.

## **Allgemeine Tips**

#### Wirtschaft

Eine gut funktionierende Wirtschaft ist die Voraussetzung für einen militärischen Erfolg. Sie müssen Baumaterial, Nahrung und Rohstoffe für die Rüstungsindustrie herbeischaffen.

#### Gehilfen

Die Gehilfen bilden das Rückgrat Ihrer Wirtschaft. Sie transportieren alle Waren von und zu den Betrieben. Achten Sie immer darauf, daß Sie genügend Gehilfen haben. Einen Mangel an Helfern bemerken Sie daran, daß die fertigen Erzeugnisse nicht aus den Betrieben abgeholt werden.

#### Rauarheiter

Huten Sie sich davor, zu viele Bauarbeiter auszubilden. Sie brauchen in den seltensten Fällen mehr als zehn Arbeiter, um Ihre gen! Reservieren Sie frühzeitig große Grünflächen für Bauernhöfe.

#### Straßennetz

Das Wegesystem zwischen Ihren Gebauden spielt eine überaus wichtige Rolle! Wer zu wenige oder zu enge Straßen baut, wird sich sehr bald über Staus ärgern. Besonders vielbesuchte Gebäude müssen unbedingt mit breiten Straßen verbunden werden. Wenn Sie zu Beginn nicht genügend Steine haben, sollten Sie Platz für eine spätere Verbreiterung der Wege lassen.

#### Baumaterial

Holz und Steine sind für den Häuser- und Straßenbau unerlaßlich. Sorgen Sie möglichst früh für ausreichend Baumaterial, Da der Straßenbau tonnenweise Steine verbraucht, ist es ratsam, zu Beginn mehr als nur einen Steinmetz zu ernchten.

#### Nahrung

Der Anfangsbestand an Nahrung ist sehr bald aufgezehrt. Wenn Sie sich nicht rechtzeitig um neue Nahrungsvorräte kummern, droht Ihrer Siedlung eine Hungersnot. Beobachten Sie genau, wie sich die Vorräte in Ihren Lagern verändern. Bedenken Sie auch, daß Sie später unbedingt Nahrungsreserven für Ihre hungrigen Truppen benöti-

# WIRTSCHAFTSKREISLÄUFE



Die folgenden Angaben gelten bei einem guten Wegesystem, kurzen Transportwegen und ausreichend Gehilfen, die den Warentransport übernehmen.

#### Baumaterial

Ein Sägewerk kann die Baumstämme von zwei Holzfällern zu Nutzholz verarbeiten. Der Holzfäller schlägt zunächst immer den vorhandenen Wald, und erst, wenn kaum noch Bäume da sind, fångt er an, neue zu pflanzen. Errichten Sie deswegen zuerst eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk. Den zweiten Waldarbeiter bauen Sie dann, wenn der erste in der Aufforstungsphase ist. So hat das Sägewerk kontinuierlich genügend Arbeit.





#### Bauernhöfe

Zuallererst müssen Sie Bauernhöfe errichten. Jeder Hof sollte ein 14-16 Quadrate großes feld zur Verfügung haben. Wenn Sie zwei oder mehr Bauernhöfe nebeneinander hauen, so können Sie auch ein großes Gemeinschaftsfeld anlegen, das sich über die gesamte

Breite der Höfe erstreckt. Sie können grob mit einem Bauernhof pro weiterverarbeitendem Betrieb (Mühle, Schweinezucht und Stall) rech-

nen, um genügend Korn

zu produzieren. Die Bauern ernten von

Gemeinschaftsfeldern. Die kurzen Wege zu den Viehzüchtern und der Mühle sorgen für eine reibungslose Produktionskette.



#### SPIELETIPS KNIGHTS AND MERCHANTS



#### es auf einen filick

 Strategie Wirtschaftskreisläufe

#### Gold

Achten Sie auf Ihren Goldvorrat! Oft reicht Ihr Startkanital nicht aus, um alle benotigten Einheiten auszubilden. Sorgen Sie in diesem Fall rechtzeitig für Nachschub aus einem Goldbergwerk.

#### Rüstungsindustrie

Sobald Sie für das Wohl Ihrer Untertanen gesorgt haben, ist es an der Zeit, Waffen und Rüstungen für 1hr Heer zu produzieren. Sie sollten die Kaserne möglichst nah an der Front errichten. Die Riistungshetriebe müssen in der Nähe der benötigten Rohstoffguellen (Sägewerk. Gerber, Eisenschmelze und Kohlebergwerk) liegen, und die Transportwege zur Kaserne sollten ebenfalls möglichst kurz sein. Es empfiehlt sich, die Kaserne vor den Rüstungsbetrieben zu errichten, da sonst die fertigen Waffen und Rüstungen erst ins Lager geschafft und später in die Kaserne gebracht werden müssen. Dies kann fatale Folgen haben, wenn Sie schnell Truppen ausbilden wollen.

#### Die Siedlung

Eine geschickte Anordnung der Betriebe in Ihrer Stadt erspart Ihnen später viel Arger. Grundsätzlich gilt: Der Weg vom Rohstoffbetrieb zum weiterverarbeitenden Haus sollte so kurz wie möglich sein. So sollte zum Beispiel das Sägewerk in direkter Verbindung zum Holzfäller stehen und der Schlachter eine Schweinezucht in der Nachbarschaft haben.

#### Expansion

Konzentrieren Sie sich beim Ausbau Ihrer Siedlung immer nur auf ein Vorhaben. Wenn Sie an verschiedenen Stellen Ihrer Stadt Baustellen errichten, kommen Sie nur sehr langsam voran, da Ihre Bauarbeiter und Gehilfen überlastet sind. Wenn Sie eine besonders große Stadt errichten, ist es oft ratsam, weitere Lagerhäuser und Gaststätten zu errichten. So verkürzen Sie die Wege Ihrer Untertanen und sparen wertvolle Zeit.

#### Rautin

Wenn Sie an einer bestimmten Stelle nicht bauen können (rotes X), genigt es meistens, die roten Felder mit einer Straße zu pflastern. Der Boden ist dann eingeebnet, und das Gehäude kann errichtet werden.

#### Strategie

In jeder Mission kommt es unweigerlich zu Kampfhandlungen. Das Kampfsystem von Knights and Merchants ist komplexer, als es zunächst erscheinen mag, Gute Feldherren können mit einer zahlenmäßig unterlegenen Truppe den Gegner besiegen. Die folgenden Taktiken sollen Ihnen helfen, das Schlachtfeld als Sieger zu verlassen:

#### Ausdauer

Die Ausdauer Ihrer Truppen hat keinerlei Einfluß auf deren Kampfkraft, sondern bestimmt nur, wie lange noch gekämpft werden kann. Mangelnde Ernährung kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden. Versorgen Sie deswegen Ihre Truppen mit Nahrung, bevor Sie einen großen Angriff starten. Wenn Ihre Einheiten nur die Grenzen bewachen, sollten Sie mit den Soldaten zu einem Lager marschieren, um Nahrung aufzunehmen. So vermeiden Sie lange Märsche Ihrer Gehilfen. Am besten teilen Sie Ihre Truppen so auf, daß sie abwechselnd zur Nahrungsaufnahme zurückmarschieren. Dadurch vermeiden Sie, daß Ihre Grenze unbewacht bleibt.

#### Truppenteile

Um siegreich zu sein, müssen Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Waffengattungen gut kennen und ausnutzen. Mit Kavallerie gegen ein Heer von Lanzenträgern anzutreten, grenzt an Selbstmord.

#### Formationen

Die optimale Anordnung der Truppen hängt immer von der jeweiligen Kampfsituation ab. Grundsätzlich gilt jedoch, daß Bogen- und Armbrustschützen um jeden Preis vor der feindlichen Kavallerie und Infanterie zu schützen sind. Vermeiden Sie zu große Truppen.

derum für zwei Rüstungswerkstätten aus.

### WIRTSCHAFTSKREISLÄUFE Lederproduktion

Aus den Hauten der Schweinezucht fertigt der Gerber Leder. Aus diesem Rohstoff fertiat der Schreiner in der Rüstungswerkstatt Lederrüstungen für Ihre Truppen. Da der Gerber ein äußerst flinker Arbeiter ist, kann er ohne weiteres die Häute von zwei Zuchtbetrieben verarbeiten. Das produzierte Leder reicht wie-





#### Wurst

Würste sind das beste Nahrungsmittel überhaupt, Eine Portion Würstchen gibt Ihren Untertanen ca. 70% ihrer verbrauchten Energie zurück. Ein Metzger kann die Schweine von zwei Zuchtbetneben verarbeiten. Da es einige Zeit dauert, bis ein Schwein geschlachtet wird, sollten Sie zunächst nur eine Schweinezucht hauen. Wenn aus den Ferkeln fette Säue werden, ist es an der Zeit, die Metzgerei zu errichten. Die zweite Schweinezucht sollten Sie etwas zeitversetzt zur ersten bauen. So sichern Sie eine stetige Versorgung mit Schlachtvieh.



Formationen zu je neun Einheiten haben sich als äußerst praktisch erwiesen.

#### Flankenangriffe

Eine Attacke von hinten oder von der Seite ist weitaus effektiver als ein Frontalangriff. Besonders Reiter und Infanterie im Sturmangriff eignen sich für Flankenangriffe. Sehr erfolgreich können Sie sein, wenn Sie es schaffen, die Bogenschützen des Gegners zu flankieren

#### Angriff ist die beste Verteidigung?

Bei Knights & Merchants muß man dieses Sprichwort umdrehen. Es ist immer effektiver, den Gegner zu einem Angriff zu bewegen, als selber direkt zu attackieren. Wenn Sie auf eine feindliche Stel-



Bäckerei und Mühle stehen in einem 1:1-Verhältnis. Brot regeneriert ca. 50% der Ausdauer Ihrer Bürger.





#### Weingüter

Der Winzer ist völlig autark und benötigt keinen weiterverarbeitenden Betrieb zur Herstellung von Wein. Der produzierte Traubensaft wird direkt ins Lager oder in den Gasthof gebracht. Ein Winzer kann von einem 12-14 Quadrate aroßen Feld ernten.

Wie bei den Bauernhöfen können Sie auch hier breite Gemeinschaftsfelder errichten. Vorsicht: Der Bau von Weinfeldern verhraucht sehr viel



Diese drei Winzer ernten von einem großen Gemeinschaftsfeld. Diese Methode ist platzsparend und sorgt für eine gute Auslastung der Weinbauern. Leider frischt Wein nur ca. 30% des Ausdauerbalkens eines Dorfbewohners auf. Wenn Sie einmal den Vorrat des Gasthofes genau beobachten, werden Sie feststellen, daß

einige hungrige Un-

tertanen erst eine

Holz. Stellen Sie si-

cher, daß Sie genügend Nutzholz auf

Lager haben.

Portion Brot oder Wurst vertilgen und dann noch mit Wein nachspülen. Wenn also neben Wein auch genügend Brot und Wurst vorhanden ist, kehren Ihre Leute stets komplett gesättigt aus dem Wirtshaus zu ihrer Arbeit zurück.



Die Lanzenträger schützen die Bagenschützen vor der gegnerischen Kavallerie. Ein Trupp Schützen marschiert über die Brücke nach Westen, um den Gegner zu einem Angriff auf die Verteidiaunaslinien zu provozieren.



Die Lanzenträger und Bogenschützen bilden die ersten Reihe dieser Angriffsformation. Sobold der Gegner reagiert, ziehen sich diese Truppen zurück, um der eigentlichen Streitmacht Platz zu machen.

lung treffen, können Sie mit einigen Bogenschützen das Feuer eröffnen, um sich sofort in den Schutz der eigenen Stellungen zurückzuziehen. Der Gegner ist zunächst nur auf die Bogenschützen fixiert und verfolgt diese. So können Sie den Feind weit in Ihr Gebiet locken und ihm mit vorsorglich plazierten Einheiten in den Rucken fallen.

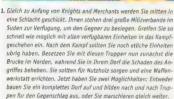
#### Gegenoffensiven

Wenn Sie dem gegnerischen Heer schwere Verluste beigebracht haben, ist es an der Zeit, einen aggressiven Gegenangriff zu starten. Wenn Sie es schaffen, bis zu den wichtigen Gebäuden des Feindes vorzustoßen, können Sie oft die Mission frühzeitig fur sich entscheiden.

#### Angriff auf die Stadt des Gegners

Wenn Sie bis zur gegnerischen Stadt vorgestoßen sind, gilt es, den Gegner so schnell wie möglich kampfunfähig zu machen. Die wichtigsten Ziele sind die Kaserne und die Schule, damit der Feind keine neuen Einheiten ausheben kann. Gegnerische Wachtlirme sollten Sie unbedingt mit dem Reichweitenvorteil von Bogenschützen bekampfen. Sie können Türme auch direkt angreifen, wenn der Soldat seinen Posten verläßt, um zum Essen zu gehen.

# MISSION 1, AUFBAUMISSION Discourse of the soft of the



- 2. Als kuhner Feldherr entscheidet man sich naturlich für die zweite Möglichkeit. Nördlich der Brücke steht der Gegner mit einigen Lanzentragern, die einen Trupp Bogenschutzen bewachen. Wenn Sie die Lanzentrager zu einem Angriff provozieren, konnen Sie ihn weit nach Suden locken und mit Ihrer Miliz von hinten angreifen.
- 3. Mit dieser Taktik können Sie sich dann bis zum Dorf des gelben Gegners in der nordostlichen Ecke der Karte vorkampfen. In der



Die Infanterie im Süden hat den Gegner angelockt und sich sofort zurückgezogen. Der Feind verfolgt Ihre Einheiten und übersieht dabei die Milizen (links im Bild), die nun seitlich auf die Bogenschützen des Widersachers einstürmen. Im Nahkampf haben die Schützen keine Chance.

Zwischenzeit sollten Sie einige Langbogen produzieren. In Ihrem Lager sind bereits Lederrustungen vorhanden, so daß Sie schon bald einen Trupp Bogenschutzen ausheben können.

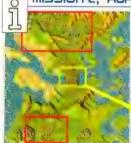
4. Erkunden Sie nun vorsichtig das Gebiet nordöstlich der Brücke. Auf der Anhohe werden Sie auf einen Ber-Trupp Infanterie treffen. Mit einem kleinen Trick ist auch dieser Feind schnell bezwungen. Positionieren Sie Ihre Truppen an dem schmalen Durchgang zur

gegmeischen Basis, Der Infanterietrupp wird bald hungrig, Mit Ihren neu ausgehobenen Bogenschutzen konnen Sie die Gehilfen auf dem Weg zur Infanterie abfangen. Wenn keine Gehilfen mehr ubrig sind, rafft der Hungertod den Gegner dahin. Alternativ konnen Sie naturlich auch die Basis direkt andreifen.



Im Schutz der Miliz können die Schützen auf den Gegner feuern.

### MISSION 2. AUFBAUMISSION



Rechts: Im Schutz der Axtkämpfer feuern die Bogenschützen auf die Miliz des Gegners. Sollte einer der feindlichen Soldaten dem Pfeilhagel entkommen, trifft er auf die Axtkämpfer in der ersten Reihe.

- Ziehen Sie sofort mit Ihren Einheiten nach Norden, bis Sie auf den schmalen Übergang treffen. Formieren Sie Ihre Truppen dort in Verteidigungsstellung.
- Während Sie an Ihrer Stadt bauen, erhalten Sie schon bald die Meldung, daß der Gegner sich zu einem Angriff vorbereitet. Ihr anfängliches Heer kann dieser Attacke Paroli bietem, aber Sie wer-



den starke Verluste gegen die feindliche Kavallerie hinnehmen mussen.

- 3. Ihr Widersacher hält zwei große Miliz-Trupps sowie eine große Bogenschützen-Einheit parat. Versuchen Sie, mit Ihren Truppen das Gelände soweit zu erkunden, daß Sie die Feindbewegungen beobachten können.
- 4. Nun schickt Ihr Feind hin und wieder kleine Truppen nach Süden über die Enge, die Sie ohne
  - weiteres abfangen können. 5. Ihr militärisches Ziel sind zwei starke Bogenschützen-Trupps sowie Verstärkung für Ihre Infanterie. Es ist durchaus möglich, mit 18 Bogenschützen (2 Trupps à 9 Mann) und einer Handvoll Infanterie den Gegner zu schlagen

(siehe Screenshot).

#### MISSION 3. TAKTIKMISSION



Hierbei handelt es sich um die erste reine Taktikmission. Sie mussen also keine Stadt aufhauen

Wie Sie auf dem Screenshot gut erkennen können, bietet die Anhohe sudostlich Ihres Startpunktes eine ideale Verteidigungsposition. Sie mussen so schnell wie moglich Ihre Schutzen auf der Anhohe plazieren und die Infanterie jeweils mit ostlicher und südlicher Ausrichtung vor die Bogenschutzen stellen. Die Angriffe kommen zunachst aus dem Osten, dann aus Suden. Vermeiden Sie unbedingt, daß Ihre Schutzen angeariffen werden.



Die Infanterie hat in dieser Schlacht nur die Aufgabe, den Ansturm der Feinde aufzuhalten und so die Bogenschützen zu verteidigen.

#### MISSION 4, AUFBAUMISSION





Nach der ersten Schlacht zerstören Sie das erste feindliche Dorf, um das Schlachtfeld von störenden Gebäuden zu reinigen. Die Lanzenträger stehen in Verteidigungsformation vor den Bogenschützen.

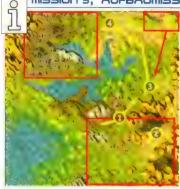
Östlich der Brücke wartet der Gegner bereits auf Sie. Er hat zwei Dörfer am anderen Ufer des Flusses, eines im Norden, eines im Süden.

- 1. Sie können mit geschickter Taktik den Gegner ziemlich zu Anfang zu einem Angriff zu provozieren und das Field als Sieger verlassen. Mit Ihren Lanzenträgern können Sie die Kavallerie aufhalten, die Infanterie flankiert die gegnerischen Bogenschützen, sobald diese über die Brücke kommen. So können Sie die gesamte Streitmacht des oberen Dorfes in den ersten Spielminuten aufreiben. Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, versuchen Sie es unig häufiger. Frührer oder später greift Sie dieser Gegner nämlich von alleine an, hat dann aber schon munter Einheiten produziert. Wenn Sie erdigreich waren, sollten Sie so schnell wie aur irgend möglich in das feindliche Dorf marschieren und die Schule vernichten. Danach können sie sich noch das Lagerhaus und die Schule vernichten. Danach können sie sich noch das Lagerhaus und die Schule vernichten.
- 2. Das Dorf im Südosten ist durch Wachtürme gesichert, und ein beachtliches Feindesheer schützt die Grenze. Dieser Gegner greift Sie jedoch nicht von sich aus an. Daher macht es auch nichts, wenn Sie bei der ersten Attacke fast Ihr ganzes Heer einbüßen. Für den Angriff auf den zweiten Stützpunkt sollten Sie 3-4 Trupps Lanzenträger, 4-6 Trupps Gegneschützen ud-2-4 Trupps Kavallerie (je Trupp 9 Einheiten) aufbieten. Dann locken Sie den Feind wie gewohnt zu einem Angriff. Mit der Kavallerie können Sie von den Flanken in das Kampfgeschehen eingreifen.



Einzelne Schützen haben den Feind aus seiner Stellung gelockt. Die gegnerische Kovallerie wird nun von den Lanzenträgern in Schach gehalten, während die Schützen aus sicherer Entfernung auf den Feind feuern. Kavallerie greift bei Bedarf seitlich in das Kampfgeschehen ein.

#### MISSION 5, AUFBAUMISSION





Lanzenträger und Bogenschützen unterstützen die Waffenbrüder des gelben Mitspielers. An diesem Punkt greift der Gegner wiederholt mit schweren Kavallerie-Trupps an. Ohne Ihre Hilfe sind die gelben Soldaten verloren.

Gleich zu Beginn der Mission entbrennen Kampfe an drei Fronten. Es ist äußerst wichtig, daß Sie Ihre Truppen schleunigst zu den Brennpunkten dirigieren.

- Teilen Sie die Bogenschutzen in zwei Gruppen auf. Mit einem Trupp unterstützen Sie Ihre Infanterie im Westen, der andere gibt den gelben Lanzentragern Feuerschutz.
- Ziehen Sie Ihre Lanzentrager sofort zu Ihrer Kaserne. Dort greift gegnerische Kavallerie an.
- 3. Wenn Sie die ersten Minuten überstanden haben, sollten Sie sich zunächst um die nordliche Grenze kummern (bei den gelben Lanzentragern). Hier wird der Gegner nach der ersten Attacke noch zwei weitere Male zuschlagen. In Ihrer kaserne sind schon Lanzen und Rüstungen für neun neue Lanzenträger vorhanden, die Sie schnellstmoglich ausbilden sollten, um die nordliche Grenze weiter zu verstärken. Sind die ersten Angriffswellen überstanden, konnen Sie sich um den Dorfausbau kummern. Achten Sie darauf, daß Sie sehr bald Nahrungsmittel für Ihre hungrigen Truppen benotigen.

Überspringen Sie Holzwaffen – bauen Sie lieber möglichst früh Kohle und Eisen ab, um Pikeniere und Armbrustschutzen auszubilden. Verstarken Sie nach und nach Ihre Truppen im Norden durch neue Aushebungen.

Mit einem dan den Vorstoß in andere gibt Richtung Nordosten wagen. Ihre übDort greift riegebliebenen Lanzenträger und Bozen Sie sich Sie nutzen, um die feindlichen Truppen hon Lanzen ten, die Sie provozieren und sie sienze weiso in das Feuer Ihrer erstanden, Sie dazul locken.

4. Mit drei bis vier Armbrustschutzen-Trupps

und drei Regimenten



Mit einer großen Streitmacht stoßen unsere Truppen in das Herz der gegnerischen Siedlung vor. Der letzte Widerstand wird gebrochen, und die Mission ist gewonnen.



Gleich zu Anfang der Mission müssen Sie sich gegen Angriffe an drei Punkten zur Wehr setzen. Dieser Trupp gegnerischer Späher hat es auf Ihre Kaserne abgesehen. Zum Glück waren die Lanzenträger rechtzeitig zur Stelle...



Die befreundeten gelben Lanzenträger marschieren gleich nach Norden. Nutzen Sie Ihre Einheiten, um den Feind bei den Punkten (1) und (2) aufruhalten. Positionieren Sie die Bogenschützen direkt hinter dem Hugel. Der Clou an dieser Mission ist, sofort mit einem Reitetrupp sudlich um den Hügel zu reiten, um den gegeneischen Schutzen in den Rucken zu fallen (siehe roter Pfeli im Screenshot).

#### MISSION 7, AUFBAUMISSION



1. Gleich zu Anfang greift Sie der Gegner an, Bewachen Sie Ihre Bogenschutzen mit der Infanterie. Teilen Sie Ihre Kavallerie in zwei Gruppen auf. So können Sie über die Flanken in das Kampfgeschehen einareifen.

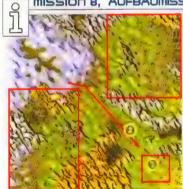
Bayen Sie nun rasch Ihre Basis aus. Stoßen Sie nach Norden und dann über die Kohlevorkommen hinweg nach Westen vor. Sie sollten möglichst bald das zweite Lagerhaus erreichen (X). Hier finden Sie viele wertvolle Rohstoffe, um Ihre Waffenproduktion an-

- zukurbeln. Wenn Sie bereits fruhzeitig Kohle und Eisen fordern, konnen Sie spater sehr schnell Eisenwaffen produzieren.
- 2. Wenn Thre Wirtschaft floriert, konnen Sie an diesem Punkt eine waagrechte Reihe aus 4-5 Wachturmen errichten. Hinter den Turmen positionieren Sie Bogen- und Armbrustschutzen, Zur Abwehr der feindlichen Kavallerie sollten Sie noch einige Pikeniere aushilden
- 3. Bringen Sie nun einen kleinen Trupp Bogenschützen in Reichweite des Gegners auf die Brucke. Sobald Ihr Feind reagiert, ziehen Sie sich in den Schutz der Türme zurück. Ihr Geaner wird sich an dieser Verteidigung die Zähne ausbeißen, Wiederholen Sie diese Taktik, bis der Feind seine Truppen verbraucht hat.
- 4. Nun konnen Sie Ihrerseits den Angriff starten und sich den gegnerischen Wachturmen an der Brucke widmen. Ist das erste Dorf vernichtet, mussen Sie nur noch den zweiten Außenposten des Feindes im Nordwesten überrennen,



Durch Bogenschützen angelockt rennt der Gegner direkt in diese massive Verteidiaunasanlage.

## MISSION 8. AUFBAUMISSION



1. Schon kurz nach Beginn der Mission stürmt eine schier unbesiegbare Armee Barbaren auf Ihren Stutzpunkt zu. Um diese Attacke abwehren zu können, müssen Sie sofort ein Schulhaus und drei bis vier Wachturme bauen. Mit Ihren Einheiten und den Türmen konnen Sie den Ansturm vernichten. Wenn Sie die ersten Attacken überlebt haben, geht es an den Ausbau der Stadt. Dehnen Sie sich nach Nordwesten aus. Vorsicht: Sie haben nicht allzuviel Zeit, bevor die Barbaren wieder zuschlagen. Der zweite Angriff erfolgt ca. 1,5 Stunden nach Spielbeginn. Konzentrieren Sie sich daher auf den Ausbau Ihrer Armee mit Lanzentragern und

- Bogenschutzen, Eisenwaffen konnen Sie spater für den Angriff auf die gegnerischen Dorfer bauen.
- 2. An dieser Stelle sollten Sie den Feind empfangen, Bauen Sie zur Unterstutzung Ihrer Truppen einige Wachturme. Als erstes greift der westlich gelegene Gegner an, ca. eine halbe Stunde später der Widersacher aus dem Norden.
- 3. Während Sie stetig Ihre Verteidigung weiter ausbauen, können Sie mit einzelnen Trupps auf die feindlichen Stellungen vorrücken. Locken Sie so den Gegner zu Ihrer Verteidigungslinie. Wenn Sie Eisenwaffen produzieren konnen und Ihre Verteidiauna perfekt steht, können Sie Angriffstruppen ausheben, um die Dorfer anzugreifen. Konzentrieren Sie sich bei Ihren Attacken zunächst auf den westlichen Gegner, Vorsicht: Der Feind halt Reserven in den Stadten.

Vor dem ersten Anariff bleibt Ihnen aerade aenua Zeit, um eine Schule und drei bis vier Wachtürme zu bauen. Nur mit der Unterstützuna dieser Türme können Sie die schwere Attacke der Barbaren überleben.







Geschickt wurden die gegnerischen Truppen in die Reichweite unserer Armbrustschützen gelockt. Im Hagel der Bolzen hat der Gegner keine Chance.

und das Lager im Norden vernichten. Mit einzelnen Reitern ist es dann moglich, die Gehitfen nach und nach auszurotten. Alternativ können Sie naturlich auch Ihre Stadt ausbauen und eine neue Armee ausheben, um dem Widersacher den Garaus zu machen.

Mit einem Trick konnen Sie diese Mission in recht kurzer Zeit gewinnen. Der Gegner verfügt über eine riesige Stadt im Norden, die jedoch recht schwach bewacht wird. Sie mussen Ihre Stadt gar micht großartig ausbäuen, eine Schule, ein Gasthof und eine, Kaserne sind vollig ausreichend. In Ihrem Lager befinden sich Waffen für einen Trupp Kavallerie, den Sie möglichst bald ausheben sollten.

- Locken Sie die Truppen des Feindes an. Achten Sie auf die Turme und die Bogenschützen des Gegners. Sobald die Truppen vernichten wurden, können Sie sich nach und nach durch die Stadt vorarbeiten. Schalten Sie dabei mit Ihren Bogenschützen alle Wachtuime aus.
- Wenn Sie sich bis in Sichtweite des ostlichen Schulhauses vorgekampft haben, werden die restlichen Truppen Sie angreifen. Auch diese Attacke können Sie mit Ihren Truppen abschlagen. Vernichten Sie danach die restlichen Turme, Lager, Schulen und Kasernen.
- 3. An diesem Punkt baut der Gegner eine zweite Stadt auf, um seine Truppen mit Nahrung zu versorgen. Erstmals reparier: Ihr Fein Da des Gegner hier keine Kaserne haut, verfügt er ledigich über einige Bogenschutzen. Kavallerie und Infanterie. Sie können mit Ihren wenigen Einheiten auch diesen Stutzpunkt vernichten: Greifen Sie Immer wieder mit kleinen Trupps an und ziehen Sie sich zurück, sobald der Gegner reagiert. So konnen Sie die Wachturme



Durch kurze Attacken gegen den zweiten gegnerischen Stützpunkt können Sie viel Schaden an wichtigen Einrichtungen verursachen. Bei dieser Taktik ziehen Sie sich immer zurück, wenn der Gegner Anstalten macht, Sie anzugreifen. Wenn Sie die Wirtschaft genügend schädigen, verhungern die feindlichen Truppen auf dem Schlachtfeld.

#### MISSION 10, TAKTIKMISSION



Ziehen Sie alle Ihre Truppen sofort nach Osten. Formieren Sie Ihre Einheiten wie gewohnt: Infanterie vor den Schützen, Kavallerie an den Flanken. Der Schlüssel zum Erfolg

Eile mit Weile: Um diese Mission zu gewinnen, müssen Sie geordnet und koordiniert vorgehen. Wer einfach drauflos stürmt, wird hier nicht den Sieg vom Schlachtfeld tragen. liegt bei dieser Mission darin, den Gegner mit einer geordneten Kampfformation anzugreifen. Wenn Sie einfach Ihre Truppen ungeordnet in die Schlacht werfen, haben Sie nicht den Hauch einer Chack. Achten Sie darauf, daß Ihre Kavallene nicht auf Lanzenträger oder Pikeniere stößt. Sie müssen den Gegner besiegen, bevor das Lagerhaus zerstört wird, da sonst die Mission verloren ist.

## Komplettlösung

# X-FILES THE GAME

Nach Einsätzen im Fernsehen und Kino bewältigen die Special Agents Scully und Mulder ihre Fälle nun auch auf dem PC. Wie Sie den mysteriösen Fall aus den X-Akten lösen, verraten wir Ihnen in unserer ausführlichen Komplettlösung.

- 1. Die digitaten X-Akten hatten bis ins kleinste Detail eine schiere Flut von Anspielungen und Querverweisen auf die Serie bereit. Wer sich im Kult zwischen Wissenschaft und Transzendenz, also mit Haut und Haar, vertieren möchte, sollte seine Aufmerksamkeit auch auf jene Objekte lenken, die für den eigentlichen Soleverauf völlig ohne Belang sind.
- 2. Reizen Sie alle Dialoge unbedingt bis zur letzten Silbe aus. Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Texpassagen aufsagen, bleibt zwar ohne Bedeutung, doch das vollständige Abarbeiten der Gesprächsthemen ist unertäßlich, wenn Sie sich wertvolle Tips nicht entgehen lassen wollen. Teilweise verweigert das Programm sogar jegliche Weiterentwicklung, bis alle Aspekte tatsächlich angerissen wurden.
- Studieren Sie Schriftquellen exakt und mit Hingabe. Oft wird Ihnen auf diese Weise ein nützlicher Hinweis in den Schoß fallen, ansonsten profitiert von Ihrem Lesetrieb zumindest die Spielatmosphäre.
- 4. Nehmen Sie sich für die Spurensuche an Tatorten viel Zeit, damit wirklich kein Indiz unentdeckt bleibt. Scheint Ihnen die Darstellung der Beweisstücke dabei zu unscharf oder zu dunkel, überprüfen Sie die Kontrastabstimmung Ihres Monitors notfalls hift auch das Heruntetlassen samtlicher Rolladen im Computerzimmer.
- 5. Sowohl Direktor Skinner als auch Dienststellenleiter Shanks stehen dem Spieler per E-Mail mit Rat und Tat zur Seite. Letzterer wirft in seinem Büro sogar bereitwillig einen personlichen Blick auf Thre PDA-Notizen. Reicht all dies nicht aus, dürfen verzweifelte Seelen im Optionsmenü außerdem die "Künstliche Intuition" aktivieren, welche fortan geistreiche Vorschläge unterbreitet.
- 6. Wenn Ihnen unklar ist, wo das Spiel seinen weiteren Verlauf nehmen könnte, statten Sie zunächst Ihrer Dienststelle und anschließend Ihrem Appartement einen Besuch ab. Beide Orte fungieren nicht selten als Brücke zu neuen Abschnitten. Beson-

ders im Anschluß an nächtliche Aktionen gilt die Faustregel: Im Zweifelsfall ein Nickerchen machen!

- 7. Die X-Akten bieten viel Freiraum zur Interaktion mit der Spielwelt. Ohne vorher abzuspeichern sollten Sie sich jedoch auf kenrerlei Experimente einlassen: Schon das ungebetene Betatschen wohlgeformter Kolleginnen hat eine Suspension zur Folge.
- Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade im Hauptmenü wirken sich ausschließlich auf die spärlich gestreuten Action-Sequenzen aus! Passionierte Denksportler müssen sich für die niedingste Stufe dementsprechend nicht schämen.
- Man munkelt, die "Verborgenen Meldungen" h\u00e4tten einen positiven Einfluß auf die geistigen Kapazit\u00e4ten des Spielagenten. Vordergrundig fressen sie lediglich Systemressourcen, das muß klar sein…
- Ihre Vorgesetzten wollen in regelmaßigen Abstanden über den aktuellen Stand der Ermittlungen unterrichtet werden. Merke: Kleine Gesten erhalten die Freundschaft.

#### SPEICHERTRI-X-EREI

Offiziell haben die Programmierer für den gesamten Spielverlauf drei erbärmliche Spielcherpläse vorgesehen, einzeitzeitzen im Hinblick auf die Riskofreudigkeit mancher Feizzeitagenten eindeutig zu wenig wäre! Hält man jedoch die Umschaltlaste gedrückt, während man in das Spielchermeniu Überwechselt, erscheint ein gedeigenes Windows-Dialogfenster, in dem Spielstande nach Belieben und ganz ohne Limit angelegt werden können. Selbstverständlich muß während des Ladevorgangs dann ebenso verfahren werden! Übringens funktioniert der oraktische Shortcut ALT-S auch





2. April 1996

#### 2. APRIL 1996

#### Die FBI-Außenstelle in Seattle

Wie bringe ich die Dinge ins Rollen?

Lassen Sie sich an Threm Schreihtisch nieder und harren Sie der Dinge, die da kommen mögen... Nach dem bald folgenden Anruf bewegen Sie sich zielstrebig in Richtung Chefburg.

Wie und wo meldet man Vermißte?

An diesem Punkt hieten sich Ihnen zwei Moglichkeiten. Nummer eins: Sie klären Agent Cook in freundlicher Manier über das bislang Geschehene auf und bitten ihn, alles Nötige zu veranlassen. Nummer zwei: Sie machen die Arheit selbst, setzen sich an Ihren PC und schicken die Meldung per APB raus.

Wie finde ich das Paßwort für meinen PC herous?

Schauen Sie sich in Ihrem Appartement um und richten Sie Ihr Augenmerk auf die diversen Bilder und Bucher zum amerikanischen Sezessionskrieg: Zweifelsohne liegt hier eine Ihrer Leidenschaften verborgen! Wenn Sie weiterhin das Reißbrett in Ihrem Buro betrachten, fällt Ihnen vielleicht eine Ansichtskarte auf: Bei SHILOH fand eines der größten Bürgerknegsgemetzel statt!

Muß das Paßwart jedesmal erneut eingegehen werden?

Eigentlich schon, Aber unter uns Agenten: Ein

überhrückt diese Hijrde ein ums andere Mal ohne daß der Rest des FBI davon Wind bekommt.

Wo sind die Akten, die ich an Cook übergeben soll?

Noch liegt der Ordner fein säuberlich sortiert auf Ihrem Schreibtisch, Teilen Sie dem Kollegen die neue Stallorder mit, bevor Sie ihm den Aktenhaufen überreichen - und schon haben Sie freie Hand für wichtigere Dinge...

Per PDA geht's über Stack und Stein: Dieses Gerät werden Sie oft zu sehen bekommen!



Ich fühle mich so nackt... wo ist meine Ausrüstuna?

Der intime Teil, also: Handschellen, Pistole und Dienstmarke, befinden sich in Ihrer Schreibtischschublade. Das unnersönliche Zeug - wie Fernglas, Dietrich, digitale Kamera, Taschenlampe, Nachtsichtgerät und die Werkzeuge zur Beweissicherung - können Sie aus dem Regal im Konferenzraum holen.

#### Das Motel "Comity Inn" in Everett

Ganz im Stile eines Inspektor Columbo müssen. Sie hier lediglich Ihre Dienstmarke zücken und moglichst naiv aus der Wäsche aucken.

Was sollte ich aus Mulders Zimmer mitnehman?

Die iunae Dame

an der Rezep-

tion verweigert

die Aussage...

Wie sieht es in Scullys Räumtichkeiten aus?

Was fange ich mit den Telefonnummern und dem Autokennzeichen

an?

Wirklich einstecken können Sie nur Chungs

Buch "From Outer Space". Allerdings sollten Sie den Aktenordner auf Mulders Bett ebenso einmal genauer unter die Lupe nehmen wie die Überreste seiner Saufeskapade und die Ufo-Zeitung "Magic Bullet".

Vergessen Sie unter keinen Umständen den grauen Laptop! Ansonsten bleibt Ihnen ausreichend Zeit für Ribelstudien und ein Gespräch mit Skinner, in dem Sie auf die Telefonabrechnung des Motels zu sprechen kommen.

Fahren Sie zurück nach Seattle und jagen Sie beides durch die FBI-Datenbank. Haben Sie alles korrekt eingegeben, ergibt sich folgendes: Hinter der "206-555-0182" verbirgt sich ein Lager in den Docks, über die "1-202-555-0149" konnen Sie ein kurzes Schwatzchen mit normalen Mietwagen.

Was geschieht mit Scullys Laptop?

Sobald er im Buro verstaut ist, melden Sie sich via Handy bei der FBI-Abteilung für Computerverbrechen. (Die entsprechende Nummer ist im Kurzwahl-Menu gespeichert.) Da dort je-

#### INTELLIGENCE NETWORK



Regierung Militar Polizei

Die FBI-Datenbank verfügt über Informationen in Hülle und Fülle.

doch niemand abhebt, bleibt das Beweisstück vorerst liegen...

Wie lautet das Paßwort für Scullys Laptop? Das ist eine Frage, auf die Millionen Fans in zahlreichen Ländern sicher gerne eine Antwort hätten – wir haben sie leider nicht. Sollten Sie wider Erwarten auf den richtigen Code stoßen... Sie kennen unsere Verlaasanschrift!

#### Ein Hafenlager in Seattle

Wie gelange ich in das Innere der Halle? Setzen Sie unauffällig und schnell Ihren Dietrich ein, um das störrische Vorhängeschloß am Haupteingang zur Kapitulation zu bewegen – besondere Situationen erfordern besondere Maßnahmen!

Weiche Indizien gilt es zu sichern? Zunächst einen großen Blutfleck auf dem Hallenboden sowie die dazugehörige Pistolenkugel, welche nach dem Durchschuß geradewegs in einen Pfeiler einschlug. Darüber hinaus eine handelsübliche Zigarettenkippe und ein schwarzes Pulver, das in schwaren, klobigen Holzkisten aufbewahrt wird. Fertig. Allerdings könnte sich das ganze Unterfangen mitunter nervig gestalten, weil die gesuchten Objekte extrem unscheinbar ausgefallen sind (siehe Kasten "Beweissicherung"). Um die Fundsachen einsammeln zu können, müssen Sie übrigens das Sperälwerkzeu gerwenden!

Wie kriege ich die Holzkisten auf?

Aus dem kleinen Büro, in welchem Skinner ohne Unterlaß herumstöbert, führt eine schmale Stiege in das Obergeschoß der Lagerhalle. Mit Hilfe der Taschenlampe sollte es Ihnen eigentlich problemlos möglich sein, dort oben ein präktisches Brecheisen aufzutreiben. Damit zurick und - Knacks!

Wo finde ich Leute, die etwas gesehen haben könnten? Auf der Rückseite des Geländes liegt ein kleiner Kutter vor Anker, den Sie entweder durch den Hinterausgang der Halle oder über den Vorhof erreichen. Wong, seines Zeichens Kapitän und Besitzer, teilt sich angesichts Ihrer



Dienstmarke äußerst offenherzig mit – wenngleich seine Redseligkeit Mißtrauen erweckt. Davon abgesehen sind Ihre Kommunikationsmöglichkeiten auf Skinner beschränkt.

Wie bringe ich die Ermittlungen hier zu einem Abschluß?

Wie gehe ich am geschicktesten gegen den schwarzen Wagen vor? Sofern Sie alle Beweismittel sichergestellt, Wongs Aussage protokolliert und sich mit Skinner ausgiebig besprochen haben, steht einer Abreise schließlich nichts mehr im Wege.

Eine Methode, zwei Variationen. Zum einen können Sie Ihr Fernglas in Anschlag nehmen, dem Sedan zu Leibe rücken und mit flinkem Auge sein Nummernschild erspähen. Zum anderen dürfen Sie aber auch einfach zur digitalen Kamera greifen und in aller Ruhe ein gestochen scharfes Foto schießen. Apropos "Schießen": Ihre Pistole bleibt besser im

Wohin mit den Beweisstücken? Ab ins Labor damit! Witzbold Amis langweilt sich ohnehin den ganzen Tag und kann ein bißchen Extraarbeit gut vertragen.

#### Die FBI-Außenstelle in Seattle

Was genau solltæ ich per Rechner abchecken? Als erstes wäre wohl eine Überprüfung des eben gemachten Fotos angebracht. Das Kennzeichen des Wagens lautet "240-EAK" und wird einem Regierungsfahrzeug zugeordnet: Datenzugriff verweigert! ... Wongs polizeitiches Führungszeugnis erweist sich als ähnlich interessant.

Wen unterrichte ich über meine Erkenntnisse? Shanks und Skinner dürfen allgemein als integer gelten (es sei denn, Sie vermuten etwas anderes...). Letzterer wird nach einem letzten persönlichen Gespräch aber ohnehin nach Washington abberufen und kann fortan nur noch per E-Mail Hilfe beisteuern. Ansonsten stellen die Augen der Spielcharaktere einen stets aufschlußreichen Indikator für ihren wahren Charakter dar!

Was habe ich vor dem Antritt meiner Nachtschicht zu tun?

Nehmen Sie in Ihrem Büro Platz und entspannen Sie ein wenig. Ein guter Bekannter wird sich alsbald zu Ihnen gesellen...

Soll ich von Cook weitere Hilfe annehmen? Wie gesagt: Achten Sie auf die Augen einer Person und vertrauen Sie auf Ihre Intuition!

#### Wie kann ich meinen Tod vermeiden?

#### Ein Hafenlager in Seattle bei Nacht

Warten Sie mit dem Beginn Ihrer Nachtwanderung, bis das Tor der Lagerhalle ins Schloß gefallen ist. Vermeiden Sie überflussige Risiken



illes auf einen Blick

- 3. April 1996 · 4. April 1996
- 5. April 1996

und nähern Sie sich der Szene auf leisen Sohlon

Ohne Kopfschuß komme ich einfach nicht durch das Tor...

Denken Sie an den Hintereingang! Mit dem Dietrich in der Hand und dem Nachtsichtgerät auf der Nase sollten eigentlich alle Hindernisse aus dem Weg geräumt sein. Aber Achtung: Schrecken Sie die Manner nicht auf!

Kann ich ietzt schlafen gehen?

Zuvor gitt es noch, das Geheimfach im Hallenboden gründlich zu inspizieren.



Ohne die Adler-Plakette registriert zu haben, kommen Sie

nicht vom Fleck.

#### 3. APRIL 1996

#### Die FBI-Außenstelle in Seattle

Was wurde gestoblen?

Scullys Laptop! Das wird Ihnen auffallen. wenn Sie im Aktenschrank vor dem Chefbüro nachsehen.

Wie kann ich Cook helfen? Gar nicht. Der Tag fängt mies an, und somit hat jeder sein eigenes Päckchen zu tragen! Nehmen Sie zur Kenntnis, daß Wong am Lagerhaus tot aufgefunden wurde und die eingeschickte Blutprobe mit der DNA-Struktur von Dana Scully ubereinstimmt - danach gehen Sie zur Tagesordnung über.

#### Ein Hafenlager in Seattle

Wie konn ich den Polizisten von meiner Autorität überzeugen?

Neue Runde, neues Glück - und wieder haben Sie verloren! Erinnern Sie sich? Der nette Verweis auf Columbo und seine Dienstmarke...

Welche Gesprächspartner bringen mir Infos?

Der Gerichtsmediziner klärt Sie über die Art der Verletzung auf, während Ihnen der Fotograf seine Bilder anbietet. Am wichtigsten ist freilich Ihr Gespräch mit Mary Astadourian. genannt Asta.

Ein unfreundlicher Auftritt kann Sie Ihren Ar-

beitsplatz kosten! Was mangelnde Kooperati-

onsbereitschaft angeht, versteht man hier

nämlich überhaupt keinen Spaß.

Mit welcher Attitūde sollte ich Asta gegenübertreten?

Welche Hinwei-

se aibt das

Schiff preis?

Angesichts des seltsam bestrickten Frachtraumes reift in Ihnen die Erkenntnis, daß dieser Kahn wohl niemals zum Fischen verwendet wurde. So weit, so gut! Darüber hinaus stoßen Sie aber auch auf eine Regenjacke mit dem Schriftzug "Tarakan" sowie auf ein Röhrchen

Was habe ich auf der Brücke zu beachten?

> Sall ich Astas Übersetzunasanaebot annehmen?

Ich kann die Fingerabdrücke micht sicherstel-Ion...

voller Tabletten, das Wong in einem Wandregal gebunkert hatte. Sowohl Asta als auch der bald auftauchende Hafenmeister müssen dazu Stellung heziehen!

#### Die Tarakan im Hafen von Seattle

Darf ich gleich an Bord gehen?

Vorher sollten Sie die eigentümlich zerfressene Außenwand des Schiffes genauer unter die Lupe nehmen.

Was hietet das untere Deck?

Einer der ganz geisterhaften Momente! Sie zwängen sich durch enge Flure, vorbei an stillstehenden Maschinen und verlassenen Kaiüten - und sehen sich schließlich einem geheimnisvollen Kasten gegenüber, dessen Inhalt eine Kugel von unbekannter Machart ist. Weiterhin müssen Sie unbedingt den Stapel Holzkisten in Augenschein nehmen!

Und das mittlere Deck?

Achten Sie auf die zwei kyrillischen Logbücher in den Offizierskabinen. Ferner lohnt ein Spaziergang an der Reling entlang, denn in Schiffswände eingebrannte Schemen von menschlichen Gestalten sieht man wahrlich nicht alle Tage.

Nachdem Sie all diese wirren Erfahrungen mit Asta geteilt haben, richten Sie Ihre Adleraugen auf das Pult, vor dem die Kollegin gerade steht: Dort prangen Fingerabdrücke, die an anderen Stellen leichter zu erklären wären...

Logisch! Die Frau ist ehrlich, süß und sexy. Es gibt keinen Grund, den Gefallen abzulehnen.

Da muß ein ausgebildeter Spezialist ans Werk! Rufen Sie John Amis in seinem Labor an und beordern Sie ihn an die Fundstelle.

Was tun mit der mysteriösen Kuael? Auch diese sollte schleunigst ins Labor geschickt werden. Grundsätzlich gehören alle Dinge analysiert, deren Natur Ihnen schleierhaft vorkommt!

#### Das Leichenschauhaus In Seattle

Darf ich hier etwas einstecken? Als FBI-Agent genießen Sie Narrenfreiheit! Vor allem, wenn es sich bei dem Objekt Ihrer Begierde um eine Pistolenkugel handelt. Vergessen Sie nicht, einen entsprechenden Laborbericht anzufordern!

Soll ich Asta als Partner akzeptieren? Das tun Sie mal besser, falls Ihnen Ihr Beruf am Herzen liegt. Wie schon angesprochen, reagiert das FBI mürrisch auf mangelnde Teamarheit

# Eine Appartmentanlage

Was steht jetzt eigentlich an? Öffnen Sie Ihren elektronischen Briefkasten: Amis hat Ihnen bereits eine Kopie der frischen Fingerabdrücke zugesandt, und die Datenbank des FBI-Rechners hält zu diesem Thema mehr als erstaunliche Informationen bereit.

Wie sall ich Cook gegenübertreten? Falls Sie ein gewisses Mißtrauen gegen ihn hegen, so verhalten Sie sich möglichst reserviert. Eklatante Auswirkungen auf den Handlungsverlauf sind jedoch auch von einem herzioen Benehmen nicht zu erwarten.

#### Ein Hafenlager in Seattle bei Nacht

Wie komme ich unbeschadet in den Truck? Zögern Sie nicht, bevor Sie zu dem LKW spurten – andernfalls wird Sie der Wachmann unweigerlich aufs Korn nehmen.

Was suche ich in der Fahrerkabine überhaupt? Suchen Sie im Handschuhfach nach informativen Notizen. Sie sollten auf einen Zettel mit der Aufschrift "RR# 1121 82434" stoßen.

Wie geht ein gelungener Rückzug vonstatten? Hechten Sie rasch durch die Beifahrertür an die frische Luft und verstecken Sie sich im Dickicht, bis der LKW verschwunden ist! Anschließend haben Sie sich eine Mütze Schlaf verdient...

#### 4. APRIL 1996

#### Eine Appartementanlage in Seattle

Da klopft jemand – wieder Cook?

Nein, diesmal steht Ihnen eine angenehme Überraschung ins Haus: Asta hat eine höchst



Der eigentliche Grund für die Querelen: Ein gleißendes und radioaktives Licht.

interessante Videokassette aufgetan, die Sie sich ansehen sollten!

Wie bringe ich Asta in Bewegung? Sehen Sie kurz die beiden Faxe durch und diskutieren Sie alle neu gewonnenen Erkenntnisse mit Ihrer Kollegin. Alsbald ist sie äußerst erpicht auf weitere Aktionen.

#### Die Spedition "Gordon's Hauling" in Charno

Welche Hinweise sind hier von Bedeutung? Als wirklich essentiell entpuppt sich nur das Abrechnungsbuch der Spedition. Fundstelle: irgendwo auf dem Fußboden.

Wie entgehe ich der Explosion?

Ergreifen Sie die Schaufel, um das kleine Gitter neben dem Kühlschrank herauszuschlagen, und schlupfen Sie durch die Luke. Wenn Sie es schaffen, diesen Vorgang schnell genug über die Bühne zu bringen, gelingt die Flucht in letzter Minute.

Was steht noch auf dem Programm?

Nur noch eine kurze Visite im Leichenschauhaus. Danach heißt es schlafen gehen!

#### 5. APRIL 1996

# Die FBI-Außenstelle in Seattle

Kann ich mich Cooks Tatendrang widersetzen?

**Tatzn-** Aktion einwilligen müssen. Immerhin beteuert er ja. Asta von der Razzia in Kenntnis gesetzt zu haben...

Ich werde beim Betreten der Halle sofort niedergeschossen...

Auf wie viele Gegner treffe ich – und wa?

# Smols Lagerhalle in Seattle

Bitten Sie Cook vor dem Angriff eindringlich um Feuerschutz!

Im Erdgeschoß lauern Ihrer Person drei Ganoven auf: einer links, einer in der Mitte, einer

PC ACTION 10/98



tias auf einen flück:

6. April 1996 7. April 1996



Achtung: Auch hinter diesem Verhau lauert Ihnen ein übelgelaunter Gangster auf.

rechts. Im ersten Stock verringert sich die Zahl der Angreifer auf zwei: Den ersten erwischen Sie, wenn Sie sich direkt nach dem Aufstieg zweimal nach rechts wenden. Der andere lauert hinter einer Bretterwand!

Wo befindet

In einer Seitenhalle, zu der eine morsche Wendeltreppe im zweiten Stockwerk führt.

Mit welchen Indizien kann ich Smol konfrontieren? Im Erdgeschoß befindet sich linker Hand ein belastendes Abrechnungsbuch sowie vertraut ammutende Kisten. In der rechten Ecke liegt ein Revolver, den Sie sofort im Labor abchecken lassen, und überdies bieten die Tarakan sowie Wongs Tod effektive Ansatzpunkte. Unterhalten Sie sich auch mit Cook.

# Eine Appartementanlage in Seattle Netter Gedanke – doch ohne Aussicht auf Erfolo:

Wie kann ich Asta besänftigen?

Ich habe den Anruf nicht ganz verfolgen können... Die Dame ist schlichtweg nicht aufzuhalten!

Auf Ihrem Schreibtisch steht ein Anrufbeantworter – rechts neben dem Computer, Außer-

Auf Ihrem Schreibtisch steht ein Anrufbeantworter – rechts neben dem Computer. Außerdem hält Ihre Mailbox Neuigkeiten bereit, die Sie noch vor dem Zapfenstreich per Netzwerk überprüfen sollten.

#### 6. APRIL 1996

Warum taucht Mister X nicht

## Hangar 4 auf dem Flughafen von Sand Point

Er übt sich in einem der Nebenräume in stummer Geduld. Durchforsten Sie einfach ein



Mr. X gehört nicht zu den spaßigsten Vögeln auf Erden: Bleiben Sie ruhig und aufmerksam!

Zimmer nach dem anderen, bis Sie ihn antreffen.

Wie kann ich mehr über X in Erfahrung brinaen?

Ein guter Ratschlag: Unternehmen Sie nicht einmal den Versuch dazu! Immer schön "Ja" sagen, dann bleiben Sie heil und gesund.

#### Das Sanatorium von Goldbar

Die Schwester läßt mich nicht durch...

Wie überzeuge ich Scully von meiner Ungefährlichkeit? Diesmal scheint Ihre Dienstmarke nicht zu genügen. Fragen Sie deshalb direkt nach einer gewissen Dana Scully und beweisen Sie Ihren persönlichen Bezug zu der Patientin durch die Erwähnung von Walter Skinner.

Schöne Worte und FBI-Marken verunsichern die Arme derzeit nur zusätzlich. Als wirksames Beruhigungsmittel kann einzig die Stichwaffe des schwarzen Mannes dienen.

#### Ein Rangierbahnhof bei Monroe

Wo prangen die gesuchten Ziffern? Das Schienengelände ist in exakt zwei Gänge unterteilt, an deren Ende sich jeweils ein wichtiger Wegpunkt befindet. Durch Gang Nummer



Nur Mr. X' berühmte Stichwaffe kann die verängstigte Scully besänftigen.

eins gelangen Sie zu einem Telefonmast. Besteigen Sie diesen und verschaffen Sie sich per
Fernglas einen Überblick.
Sobald Sie den Waggon
mit der Zahlenfolge
"82434" ausgemacht haben, betreten Sie wieder
festen Boden und durchschreiten den zweiten
Gang bis zu seinem
Schlußstück, wo der verdätige Eisenbahnwagen
ordentlich inspiziert wird.

Was will dieser Landstreicher eigentlich von mir?

Er verwickelt Sie in ein Quiz, aus dem Sie tunlichst siegreich hervorgehen sollten. Andernfalls

heißt es nämlich auch im großen Ganzen: Game Over! In letzter Konsequenz lautet die Antwort auf seine bohrenden Fragen: Videokassette. Des Spielers Weg dorthin kann leider sehr unterschiedlich ausfallen...

Wo können Videokassetten analysiert werden? Simpel und beguem an Ihrem Büroschreibtisch, denn der dort befindliche Recorder ist über ein Kabel mit dem Rechner bzw. der Datenbank verbunden. Folge: Eventuelle Resultate werden umgehend ausgespuckt.

## Die FBI-Außenstelle in Seattle

Was fange ich mit dem Einzelbild an? Prüfen Sie es auf Übereinstimmungen im Militärarchiv... Und schon verdichten sich die Hinweise auf ein Problem der haarigsten Sorte weiter.

In die Videokonferenz einklinken oder nicht? Keine Frage – in der kurzen Unterredung werden Ihnen lebensnotwendige Informationen über den Verbleib von Mulder zugeschanzt, und das PDA glänzt alsbald durch einen weiteren Zielort in seinem Speicher.

#### Das Anwesen von Dr. Rauch in Alaska

Wo hält man Mulder gefangen? Versuchen Sie, den bewußtlosen Doktor im ersten Stock des Hauses zu wecken. Zwecklos! Doch direkt über dem schlaffen Körper baumelt eine Marionette in Skelettgestalt: Ziehen Sie an dieser und erklimmen Sie die Sprossen der Dachluke ...

Wie kann ich die NSA-Leute aufhalten? Insgesamt vier Methoden stehen Ihnen zur Auswahl. Die martialische etwa, bei der Sie mit gezückter Waffe von der Veranda treten und ohne



Nervtötend: Verlieren Sie das Ratespiel, werden die X-Akten geschlossen.

Vorwarrung losballern. Oder die hinterhaltige, bei der Sie die Agenten aus sicherer Entfernung in ein Gespräch verwickeln und erst hinterher über den Haufen schießen. Des weiteren die friedliche, welche ein gutes Reaktionsvermögen voraussetzt, weil Sie hier über den Verandazaun springen müssen, um anschließend mit schnellen Haken durch den Wald zu fliehen (zunächst rechts, dann zweimal geradeaus). Die mächtigen Wurzeln eines Baum bieten Ihnen dort ein vortreffliches Versteck. Und Variante vier? Die funktioniert wie Nummer drei – nur, daß Sie die Verfolger im letzten Moment doch noch niedestrecken!

#### 7. APRIL 1996

#### Eine geheime Basis der Air-Force in Alaska

Wie soll sich einer in dem Komplex nur zurechtfinden?

rechtfinden? tigen Schlüsselstellen hin!

Was ist meine Setzen Sie samtliche Wac
Aufgabe? und spüren Sie Agent Mul

Setzen Sie samtliche Wachen außer Gefecht und spüren Sie Agent Mulder auf. Er war vorausgeeilt und wurde seitdem nicht mehr gesehen. ...

An drei Computerterminals erhalten Sie Ein-

blick in die Strukturpläne der Basis: Unsere

Detailkarte weist daruber hinaus auf die wich-

In welchem Raum hält sich Mulder derzeit auf? Die Position des Zimmers läßt sich auf unserer Karte auf der nächsten Seite leicht ermitteln. Als Erkennungszeichen dienen außerdem die zahllosen Leichen auf dem Fußboden.

Soll ich Mulders Anweisungen Folge leisten?

Ganz im Gegenteil: Raten Sie Scully zur Flucht und treten Sie selbst ebenfalls den beschleunigten Rückzug an!



ties and einen filtete

· Geheime Air Force Basis, Alaska

Vor wem oder was muß ich mich hüten?

Im Nordwesten der Basis befindet sich eine kleine Chemikalienkammer – halten Sie Abstand zu diesem Ort! Außerdem ist es ratsam, auch im größten Chaos noch einen kühlen Kopf zu bewahren: Egal, wie sich Mulder oder Scully verhalten, ihre Leben müssen geschützt werden.

Soll ich Cook im Operationssaal erschießen? Nein, machen Sie sich den bereitliegenden Elektroschocker zunütze. Aus unbekannten Gründen ist ein glücklicher Abspann sonst nicht mehr möglich. Und das wäre doch schade...

Wo treibt sich Scully herum? Nach der ersten Flucht vor Mulder treffen Sie die aparte Dame im Norden wieder (siehe Karte). Danach hält Sie sich vorzugsweise in der Nähe der Stromversorgung auf.

Wo sind die Schalter, von denen Scully gesprochen hat?

Der erste ist (sinnigerweise) in den Räumlichkeiten der Stromversorgung untergebracht: Über das Schaltpult zu Ihrer Linken können Sie die Quarantänekammer aktivieren. Im Kontrollraum betätigen Sie alsdann Knopf Nummer zwei, so daß der Vorhof zur Hölle endgültig seine Pforten effnet!

Wie kann ich Mulder in die Quarantänekammer locken? Es stehen zwei Varianten zur Auswahl. Beide setzen allerdings voraus, daß die Isolationstüren der Kammer bereits geoffnet sind.

 Sie entscheiden sich dafür, im Sicherheitsbereich den rechten Weg entlang zu schleichen.



In dieser unscheinbaren Kammer harrt der sichere Tod ... in hübscher Gestalt.

In diesem Fall verpassen Sie dem ahnungslosen Soldaten einfach einen schnellen Gnadenschuß, zuehen den Schlüssel vom Schloß ab und vollführen eine abrupte Kehrtwendung. Sie müssen durch die Kammer spurten, ohne sich nochmals umzusehen, und die zweite Ture ohne Zögern hinter sich verschließen. Die erste wis d von Scullt übernommen.

II. Die andere Möglichkeit bosteht im wesentlichen aus den gleichen Elementen: Sie schleichen links herum und schalten den Wachposten aus, während er durch Agent Scully noch abnelenkt ist. Anschließend entreißen Sie der Leiche den Schlüssel, drehen sich nach rechts und rennen auf die vermeintliche Sackgasse in der Mitte des Raumes zu. Nach einer Linkswende stoßen Sie das rettende Nottor auf und konnen die Quarantanekammer mit Mühe und Not noch entzeitig durchkreuzen!

# GEHEIME AIR FORCE BASIS, ALASKA

# Wie kann ich Cook überwätti-

Rekapitulieren Sie Mister X' Worte: Einzig das Stiletto kann ihn töten! Daß die Waffe aber allein von Ihnen geführt worden darf, hat er nicht behauptet...

Daniel Ch. Kreiss



Mit der Dienstmarke im Anschlag u. d einer ausdrucksstarken Miene auf dem Gesicht kommt man oft weiter.

# Allgemeine Tips und Lösung der ersten 18 Missionen

# URBAN ASSAULT

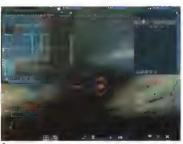
Das Erstlingswerk der deutschen Spieleschmiede Terratools ist ein ziemlich harter Brocken, an dem auch so mancher Profispieler verzweifeln kann. Damit Sie nicht ins Gras beißen müssen. haben wir für Sie allgemeine Tips parat. Außerdem begleiten wir Sie durch die ersten 18 Missionen der Kampagne.



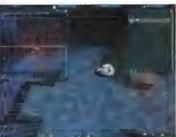
#### Einführung in Urban Assault

#### 1. Die Steuerung

Den größten Unterschied zwischen einem Strategiespiel und Urban Assault stellt die Steuerung dar, Während Sie bei herkommlichen Echtzeit-Strategiespielen Ihre Einheiten von oben sehen, können Sie sich bei diesem Spiel direkt in Ihre Fahrzeuge versetzen. Dies eröffnet nicht nur andere taktische Möglichkeiten, sondern macht das Spiel auch ein wenig schwerer. Der Computer wird ein Fahrzeug niemals so gut befehligen wie Sie selbst. Außerdem hat es eine stärkere Panzerung, wenn Sie es persönlich steuern. Darum empfiehlt es sich, diese Gelegenheit immer wahrzunehmen. Zur Kontrolle sollten Sie am besten ei-



Übernehmen Sie Ihre Einheiten selber, da diese dann schwerer gepanzert sind und genau das tun, was Sie ihnen befehlen.



Unser Scout hat sich aufgemacht, die Karte abzusuchen, und findet dabei prompt eine Basisstation der Ghorkov.

nen Joystick verwenden, da trickreiche Manöver auf der Tastatur nur schwer auszuführen sind. Um die Steuerung genau kennenzulernen, starten Sie die beiden ersten Übungsmissionen des Spiels.

#### 2. Einnehmen von Ressourcen

In Urban Assault gibt es nur eine einzige Ressource, die Sie nutzen können: Strom. Wenn Sie Ihr Hauptquartier in die Nahe eines Stromgenerators bringen, wird dieser den Saft automatisch abzapfen und zum Eigenschutz, zum Sprungdüsenantrieb und zur Produktion von Einheiten nutzen. Ohne Strom laßt sich somit kein Szenario gewinnen Schon am Anfang sollten Sie ein Kraftwerk ausmachen, welches Ihnen alles Benötigte liefert. Je länger Sie ein Kraftwerk benutzen, desto mehr

#### SPIELETIPS URBAN ASSAULT

# A.

#### Alles auf einen Blick:

- · Einheiten in Urban Assault
- · Einheiten der Resistance

Strom und Leistung bietet es. Wird es jedoch beschossen oder vom Gegner eingenommen, sinkt die Stromabgabe gewaltig. Dies kann zu Engpässen in der Produktion führen. In späteren Missionen ist es möglich, eigene Kraftwerke mit der Basisstation zu erzeugen.

#### 3. Die Übersichtskarte

Wie auch in anderen Spielen dieser Art zeigt die Übersichtskarte Bewegungen auf dem Schlachtfeld an. Jedoch giht es auch in diesem Spiel eine Art Nebel des Krieges. Nur wenn sich Einheiten über Sektoren bewegen, sind diese auch sichtbar. Um sie auch weiterhin einsehen zu können, feuern Sie einmal auf den Boden eines Sektors und nehmen ihn somit ein. Es wird solange Ihr Sektor bleiben, bis eine andere Partei auf den Boden gefeuert hat.

#### 4. Der Schwadronenmanager

Sie müssen Ihre Einheiten in mehrere Schwadronen aufteilen, damit sie nichtig arbeiten können. Damit dies auch übersichtlich vonstatten geht, gibt es den Schwadronen-Manager. Hier ordnen Sie einzelne Einheiten einer Schwadron zu und erstellen neue Schwadronen und einen zugehörigen Schwadronenfuhrer. Dieser wird die Schwadron leiten. Wenn Sie diese Einheit übernehmen, wird Ihnen die Schwadron überallhin folgen. Somit können Sie einen riesigen Heeresverband befehligen.

#### 5. Aufrüstungsfelder

Auf diesen Feldern werden Sie neue Technologien für Ihren Kampf finden. Dabei kann es sich um komplett neue Einheiten oder aber um Verbesserungen zu den alten Einheiten handeln. In jeder Mission findet sich mindestens ein Sektor dieser Art, welcher unter allen Umstanden erobert werden sollte. Ohne fortgeschrittene Technologie können Sie das Spiel nicht meistern.



Wir erobern gerade einen Sektor, in welchem sich eine neue Technologie befindet. Sie sollten stets alle möglichen Technologien eines Einsatzes mitnehmen.



Diese Armee sieht zwar recht groß aus, ist jedoch für Urban Assault-Verhältnisse nur ein kleiner Fliegenklecks. Es gilt in fast jeder Mission, eine Armee von über 100 Einheiten zu erzeugen.



Durch diese Geräte können Sie die Einsätze verlassen, nachdem Sie alle Schlüsselsektoren erobert haben. Die Einheiten, welche sich im Teleporter befinden, kommen mit Ihnen.

#### 6. Im Kampf

Die Munition in Urban Assault ist eigentlich unbegrenzt, darum können eigene Einheiten so viele Schlachten schlagen, wie sie müchten. Bei jedem Schuß werden jedoch einige Lebenspunkte abgezogen, welche sich nach einiger Zeit jedoch wieder generieren. Wenn Sie im Gefecht eine Einheit übernehmen, sollten Sie versuchen, eigene Ziele zu wählen und zu vernichten, und nicht nur schon bearbeitete Einheiten abknallen. Damit gestaltet sich ein Kampf erstens effektiver, und zweitens macht es mehr Spaß. Ansonsten ist alles dem Können Ihrer Einheiten überlassen. Greifen Sie jedoch generell nur mit überlegenen, riesigen Armeen an.

#### 7. Gewinnen einer Mission

Um im Einzelspieler-Modus eine Mission zu gewinnen, brauchen Sie nur zwei Schritte ausführen. Als erstes sollten Sie alle Le Schlüsselsektoren in der Kampfzone erobern und als nächstes Ihre Basisstation zum Teleporter beamen. Es mag sich einfach anhören, doch hängt die Erfüllung dieser Aufgaben meistens mit der völligen Vernichtung Ihrer Feinde zusammen. Da Urban Assault ein sehr schweres Spiel ist und vor allem Anfänger vielleicht trotz einer Komplettlösung scheitern werden, hat Terratools als Bonus auch eine leichte Version der Kampagne auf die CD gepackt. Um diese nutzen zu können, sollten Sie wie folgt vorgehen:

- 1. Installieren Sie Urban Assault mit der typischen oder der vollständigen Installationsart.
- 2. Kopieren Sie alle Dateien von der Urban Assault-CD aus dem Verzeichnis \Goodies\Levels\Single in das Verzeichnis \Leme\Microsoft Games\Urban Assault\Levels\Single
- 3. Starten Sie Urban Assault.
- 4. Klicken Sie im Hauptmenü auf "Speichern/Laden" und wählen Sie die Option "Neu" für ein neues Spiel, Geben Sie einen Namen ein.
- 5. Beginnen Sie danach mit dem Spiel.

#### Einheiten in Urban Assault

Dies sind die Grundkosten für Ihre Einheiten. Bei jedem Upgrade steigen die Kosten für die verbesserte Einheit iedoch um ein paar Energie-Einheiten.

Eine Vielzahl an Einheiten sorgt zwar für langen Spielspaß. bringt aber auch oft Probleme mit sich. Wir mochten Ihnen hier Grundsätzliches zu den Einheiten erklären und Ihnen außerdem alle Einheiten der Resistance vorstellen.





- 1 Die Finheiten funktionieren wie in vielen anderen Spielen auch nach dem Stein-Schere-Papier Prinzip. Das heißt, daß jede Einheit eine bestimmte andere Einheit perfekt bekämpfen kann und aus einer Konfrontation immer als Sieger hervorgehen wird. Um zu sehen, wer gegen wen besonders effektiv ist, riskieren Sie einen Blick in unseren Kasten "Einheiten".
- 2, Einheiten des gleichen Typs (z. B. Panzer) sind bei diesem Prinzip ausgenommen. Es ist immer besser, die stärkste Einheit zu produzieren, statt nur schwächliche Kämpfer hervorzubringen. Meistens ist schon eine einzige Einheit der Schlüssel zum Erfolg.
- vels \Single Ihres Installationspfades. Z. B.: C:\Program- 3. Damit Sie wissen, wieviel Sie für Ihre Kampfmaschinen zahlen müssen, schauen Sie bitte in die abgedruckte Tabelle. Es handelt sich hierbei jedoch nur um die Grundpreise.

#### Einheiten der Resistance

Der Fox ist die erste Einheit, die Ihnen im Spiel zur Verfügung steht. Es handelt sich dabei um einen leichten Raketenwerfer, der eine hohe Geschwindigkeit hat und nicht besonders teuer ist. Er kann vor allem Einheiten in der Luft mit seinen ferngesteuerten und



schnellen Raketen optimal bekämpfen. Diese Einheit sollten Sie auch in späteren Missionen nicht vergessen.

Weasels sind eine Art Vorgänger zum Fox, trotzdem erst später zugänglich. Sie verfügen ebenfalls über Raketen und sind die schnellsten Bodeneinheiten im Spiel. Für schnelle Streifzüge durch die Landschaft gut zu gebrauchen, aber ansonsten ziemlich



LIAGUAR



nutzlos, da sie schon nach wenigen Treffern zerstört werden.

Die typische Mittelklasse der Einheiten stellt der Jaquar dar, Er ist vor allem gut gegen Bodeneinheiten einzusetzen, da er über gefährliche, jedoch relativ langsame Geschosse verfügt. Anfällig ist er nur gegenüber Lufteinheiten, da er über keine Abwehrrake-



ten verfügt. In großen Verbänden und von Foxes und Laurins geschützt, lassen sich durchschlagende Erfolge mit diesem Panzer erzielen.

In diesem Panzer steckt der Tiger. Er kann den Jaguar nach seiner Erforschung fast vollständig ablösen, da er ungefähr TIGER

**BHIOO** 



des auf einem Blick: Die Kampagne der Resistance

über die gleichen Eigenschaften wie sein Vorganger verfügt. Der Vorteil sind die Geschosse, die den Schaden auf 400 Punkte erhohen können, und die hohe Panzerung. Die Trägheit und Langsamkeit werden durch diese Eigenschaften vollständig ausgeglichen.

Rhinos sind starke Artillerie-Einheiten, die gegnerische Anlagen mit einem einzigen Schuß zerlegen können. Dafür sind sie vollkommen machtlos gegenüher anderen Finheiten da sie mehrere Sekunden nachladen müssen und ihr Geschoß nur langsam sein



BUDJONOW

Ziel erreicht. Schützen Sie diese Monster immer mit Lufteinheiten oder Foxes.

Der Budionow ist eine höchst gefährliche Einheit. Auf einem Laster wurde ein Sprengsatz angebracht, der mit diesem nach Wunsch detonieren kann. So kann man geonerische Basisstationen schnell vernichten. und sie sind vor allem für einen Einsatz während ei-

nes Ablenkungsmanövers zu gebrauchen. Steuern Sie die Budjonows stets persönlich und lassen Sie Ihnen Schutz zukommen, da sie selbst über keinerlei Bewaffnung verfügen.

Der Firefly stellt eine FIREFLY Lufteinheit dar, die über viele für den Gegner unangenehme Eigenschaften verfügt. Zunächst einmal ist er extrem günstig herzustellen, zum anderen sehr wendig und schnell. Das beste ist iedoch, daß



heiten schützen. Sie sind erst spät in der Kampagne verfügbar, aber immer praktisch einzusetzen. Sie machen vor allem Panzern zu schaffen.

#### WASP

Wasps sind die ersten Helikopter, die Sie in der Kamnanne steuern können. Sie sind günstig in der Herstellung, dafür aber nur schwach gepanzert. Der größte Nachteil ist, daß sie über keine automatisch gelenkten Raketen verfügen. Trotz der hohen Geschwin-



digkeit können Sie nach der Erforschung des Laurins getrost auf diese Flugeinheiten verzichten.

Der Laurin ist ein Kampfhelikopter der zweiten Generation. Fr verfilot liber all die Eigenschaften, die dem Wasp fehlen. Als da wären: ferngesteuerte Raketen, eine hohe Schußfrequenz. gute Panzerung und ausreichend Energie, Obwohl er fast das Doppelte wie



der Wasp kostet, lohnt sich eine Herstellung in beinahe allen Einsätzen. Wenn man diese Flugmaschine selbst steuert, ist sie noch effektiver, und so kann man mit einem einzigen Laurin eine ganze feindliche Schwadron stoppen. Nehmen Sie sich nur vor schnellen Flugzeugen in Acht, da diese einen Helikopter schnell vom Himmel pusten können.

ist eindeutig der Lawnmower. Er ist schwer bewaffnet und gepanzert, ist deswegen aber auch ziemlich langsam. Wenn er genau trifft, kann er ganze Einheiten mit nur einem Schuß zerstören. Er ist in

größeren Gruppen eben-



falls out gegen feindliche Basisstationen geeignet. Dafür ist sehr anfällig gegenüber Feindflugzeugen und Raketen.

Erste Wahl, wenn Sie feindliche Lufteinheiten zerstören wollen, sollte der Falcon sein. Er wurde extra dafür entwickelt und kann eine wahnsinnige Geschwindigkeit vorweisen. Mit ferngesteuerten Luft-Luft-Raketen vernichtet er ieden Helikopter, Leider ist



er sehr schwer zu steuern. Sie finden ihn im mittleren Teil der Kampagne als Technologieaufrüstung.

Marauder sind die einzigen Bomber im Spiel, über die die Resistance verfügt. Sie können ganze Geländestücke einebnen und bringen stets Tod und Vernichtung. Ein einziger Abwurf kann einen Schaden von bis zu 600 Punkten verursachen. Ansonsten ist der Marauder leider nur selten einsetzbar. Er sollte stets von anderen Lufteinheiten eskortiert werden, da er leicht anzugreifen ist.

#### Der Warhammer ist wie der Falcon ein sehr schneltes Flugzeug, das vor allem zur Bekämpfung von feindlichen Lufteinheiten geeignet ist. Er verfügt über ferngelenkte Raketen, ist aber nur schwach gepanzert. In großen Gruppen macht der Warhammer

Um das Gelände aufzu-SCOUT klären, können Sie sich Scouts beschaffen. Diese kleinen Satelliten verraten Ihnen alles über die Umgebung, wo sie postiert werden. Sie sind sehr einfach

zu steuern und perfekt, um Energieguellen auszumachen. Kontrollieren Sie während der Missionen immer wieder mit den Scouts, wie stark der Gegner ist.

#### Die Stoutison-Bombe

In vielen Missionen werden Sie auf eine Bombe treffen, welche durch die Eroberung von mehreren Sektoren ausgelöst werden kann. Oftmals ist die Stoudson-Bombe die Schlüsseleinheit in den Einsätzen. Verruchen Sie generell, alle Auslösersektoren der Bombe zu erobern, um sie detonieren zu lassen. Dabei werden alle feindlichen Einheiten von der Karte entfernt, nur Ihre bleiben bestehen. So lassen sich manche Missionen stark verkürzen. Sollten Sie jedoch bemerken, daß der Gegner die Bombe gezündet hat, versuchen Sie so schnell wie möglich, einen Sektor mit einem Auslöser zu erobern, um den Countdown zu stoppen.

#### Die Kampagne der Resistance

Das Herzstück von Urban Assault stellt eine nicht-lineare Kampagne mit einer Vielzahl von Missionen dar. Wählen Sie die Missionen in der Reihenfolge an, wie wir es Ihnen vorgeben, damit Sie immer auf dem gleichen technologischem Stand sind und auf jeden Fall zum Ziel gelangen. Oftmals lassen sich Missionen ohne bestimmte Technologien nicht bewältigen.

#### MARAUDER



#### WARHAMMER



durchaus Sinn, ansonsten sollten Sie lieber auf den Falcon

zurückgreifen, da dieser einfach zu handhaben ist.



#### Training 1-3

Die drei Trainings-Missionen sind einfach zu bewältigen, wenn

Sie sich genau an die Vorgaben Thres Einsatzbefehls halten. Es reicht normalerweise, einige Foxes zu bauen und mit ihnen die Karte vom Feind zu befreien. Um zu den regulären Finsätzen zu gelangen, müssen Sie nur das dritte Training erfolgreich abschließen.







#### Virgin Steel

Auch hier finden Sie nicht viel mehr als ein erweitertes Training. Zu den schon vorhandenen Panzern bauon Sie frinf weitere und klären damit die Gegend auf. Bald schon werden Sie auf ein Elektri-



zitätswerk treffen, das eingenommen wird. Verlegen Sie dorthin Ihre Kommandozentrale. Suchen Sie danach das Aufrüstungsfeld. Als neue Technologie erhalten Sie den Weasel. Sobald Ihr Gegner über keine Einheiten mehr verfügt, konnen Sie den Teleporter betreten und verschwinden.

#### Skull Alley

Die Mission gleicht inhaltlich der vorigen. Der einzige Grund, diese Mission überhaupt zu starten, ist, daß Sie als neue Technologie den Jaguar-Panzer bekommen und weitere Missionen anwählen können.

#### Checkerboard

Schnappen Sie sich eine Kanone und wehren Sie den feindlichen sturm ab. Danach stellen Sie eine Panzerdivision zusammen und durchsuchen die Karte nach Gegnern und dem Aufrü-





#### dies auf einen fillich

· Die Kampagne der Resistance

stungsfeld, das Ihnen erlaubt, Wasps herzustellen. Haben alle Feinde das Zeitliche gesegnet, ist diese Mission gewonnen.

#### Surprise!

Nachdem Sie den ersten Angriff abgewehrt haben, sollten Sie Ihre

Einheiten bei Ihrer Basis sammeln. Schicken Sie dann einen Weasel nach Westen, wo er bald auf eine Stromquelle trifft. Beamen Sie Ihre Basis auch dorthin, da Sie ohne Strom in dieser Mission scheitern würden. Die Einheiten ziehen Sie selbstver-



kurzer Zeit wird ein Hubschrauberangriff erfolgen, den Sie locker abwehren konnen. Stellen Sie nun eine große Armee auf und durchstreifen Sie die Landschaft. Lassen Sie Ihre Basis aber niemals unbewacht.

ständlich mit. Nach

Bei Ihren Streifzügen werden Sie auf zwei gegnerische Basen treffen. Die gelbe Basis muß zerstört werden, wenn Sie gewinnen wollen, die rote nur dann, wenn Sie Scouts besitzen wollen. Da diese aber für spätere Missionen unerläßlich sind, muß alles vernichtet werden. Die weitere Technologie wird Ihre Foxes ein wenig verbessern.

#### Fort Grenada

Ihre Aufgabe wird es sein, eine neue Technologie zu erobern und den Sektor dann wieder zu verlassen. Diese Aufgabenstellung sollten Sie sehr wörtlich nehmen, da der Feind weit überlegen ist und



Sie keine Stromquellen besitzen. Erzeugen Sie zusätzlich zu Ihrer Armee drei Wasps und fliegen Sie mit diesen über die Berge zum Aufrüstungsfeld. Gehört die Technologie Ihnen, packen Sie die Wasps zur anderen Schwadron und steuern Sie den Teleporter an. Auf dem Weg werden Sie auf starken Widerstand stoßen, welcher jedoch mit den Hubschraubern zerschlagen werden kann. Sobald der Teleporter offen ist, beamen Sie Ihre Basisstation dorthin und verlassen Sie diesen verseuchten Sektor. Sollte Ihre Armee nicht durchdringen können, bauen Sie ein paar Laurins nach, die Ihnen nun dank der Aufrüstung zur Verfügung stehen. Die ruchlosen Gegner haben gegen Lufteinheiten kaum eine Chance.

#### Labyrinth

Sie beginnen mit einigen Einheiten, die jedoch nicht besonders geeignet für das Gelände sind. Erzeugen Sie deshalb noch vier Laurins. Fügen Sie alle Einheiten zu einem Verband zusammen und geben



Sie diesem die KI 4. Nachdem dies geschehen ist, sollten Sie alle Einheiten zum Kraftwerk schicken, das auf unserer Karte eingezeichnet ist. Lassen Sie aber zur Vorsicht einen Socut die Gegend genau auskundschaften. Während Ihre Einheiten versuchen, das Kraftwerk zu erreichen, werden sie oft auf Gegner terffen, die jedoch problemlos und automatisch beseitigt werden. Haben Sie das Kraftwerk erobert, beamen Sie Ihre Hauptbasis dorthin. Von nun an steht Ihrem Sieg nichts mehr im Wege. Produzieren Sie ohne Pause Laurins, welche vorerst zur Sieherung dienen. Später, wenn Sie ca. 50 Helikopter haben, greifen Sie zunächst die Zone an, in der Sie das Upgrade für den Weasel finden, und dann die feindliche Hauptstation. Als letztes erobern Sie den Schlüsselsektor. Danach ist die Mission beendet, und Sie können sich zum Teleporter begeben.

#### Dark Valley

Der Countdown der Bombe wurde schon aktiviert, und Sie haben nur drei Minuten Zeit, sie zu entscharfen. Begeben Sie sich gleich mit allen Einheiten zu den auf unserer Karte eingezeichneten Kraftwerken und erobern Sie diese. Etwas nördlich davon liegt das Bombenzentrum, das nach heftigem Beschuß deaktiviert wird. Verlegen Sie Ihre Basisstation zu den Kraftwerken und stellen Sie eine Armee aus Laurins und Jaguars auf, die die Bombe verteidigen. Wie üblich bleibt Ihnen dann noch der Aufbau einer schlagkräftigen Armee, die nach Norden zieht, um die Aliens auszuräuchern. Auf dem Weg dorthin werden Sie auf eine weitere Bombe treffen, die genau wie



die erste entschärft werden kann. Sobald Sie die Gegner von der Karte verbannt haben, öffnet sich der Teleporter, und Sie können in den nächsten Einsatz springen. Vergessen Sie aber nicht, vorher die Technologie-Erweiterungen einzusammeln.

#### Pedestal Mountain

Genau unter Three Basisstation finden Sie ein Kraftwerk, das Sie sogleich anzapfen sollten. Die Bombe stellt zunächst keine Gefahr dar wenn Sie keinem der Auslosersektoren zu nahe kommen. Diese sind über die ganze



Landkarte verteilt. Sie werden gleichzeitig aus dem Westen von den Ghorkov bedroht, und im Osten haben sich die Tearkasten. breit gemacht. Da diese in der Überzahl sind und außerdem über starke Einheiten verfügen, sollten Sie zunächst die Aliens auslöschen, was mit schweren Finheiten sehr leicht fällt. Erobern Sie auch die Aufrüstungssektoren in der Nähe. Danach sollten Sie den Tearkasten den Garaus machen. Dies läßt sich am besten mit einem Angriff von zwei Fronten durchführen. Schicken Sie eine Schwadron vom Süden her los und übernehmen Sie eine andere. die vom Westen her einfällt. Ist auch diese Hauptbasis vernichtet, bleibt Ihnen nur noch die Zerstörung des Radars. Danach wird es Zeit, zu gehen.





Thre Basisstation können Sie am Kraftwerk im Nordosten postieren. Nachdem einige Zeit vergangen ist und Sie über genugend Energie verfügen, sollten Sie eine kleine Angriffsarmee erzeugen, die sich das

Technologiefeld aneignet. Ist dies geschehen, ziehen Sie Ihre Truppen wieder zurück. Als nächstes brauchen Sie je fünf Laurins, Jaquars und Foxes. Mit diesen Einheiten müssen Sie das Kraftwerk zerstören, das die feindliche Wolkenfestung im Südwesten mit Strom versorgt. Um fast unbeschadet zu diesem zu gelangen, folgen Sie dem äußersten Rand der Kampfzone nach Süden hin und - unten angekommen - dann nach Westen. Haben Sie das Kraftwerk erreicht, setzen Sie alles daran, es zu zerstören. Versagt Ihrem Gegner die Energiequelle, ist er innerhalb kürzester Zeit kampfunfähig, und Sie können die Schlacht für sich entscheiden.

#### Brak

Sie werden von zwei Gegnern attackiert. die eine erdruckende Ubermacht besitzen und Sie zu Kleinholz verarbeiten würden. wenn Sie nicht einen Trick anwenden. Fahren Sie zunächst mit einem Weasel zum



westlichen Technologiesektor und erobern Sie ihn. Danach sind Sie in der Lage, eine eigene Energiestation zu errichten. Und genau das tun Sie auch. Wir haben auf der Karte die Stelle für Sie markiert, die mit zwei Geschütztürmen gesichert wurde. Dort sollten Sie ein Kraftwerk bauen und sich niederlassen. Eine starke Abwehrtruppe wird als nächstes verlangt, da die starken Angriffe des Gegners nicht abreißen werden. Sobald Sie so viele Verteidiger haben, daß diese auch ohne Sie auskommen können, erzeugen Sie fünf Laurins und erobern mit diesen die drei Bombensektoren. Dabei empfiehlt sich eine manuelle Steuerung, da Sie dann effektiver Gegner abwehren können. Ansonsten würden Ihre Flieger das nicht überstehen. Sobald die Sektoren erobert sind, beginnt auch schon der Countdown für die Bombe. Sparen Sie nun so lange Energie, bis Sie mindestens soviel haben, daß Sie zum Teleporter springen können. Die Technologien bekommen Sie automatisch, wenn die Bombe explodiert.

#### New Stonehenge

Ihr Geaner ist nicht besonders weit von Ihnen entfernt und verfügt zu Anfang über relativ wenig Einheiten, Um ihn schnell zu erledigen, sollten Sie ohne Pause Angriffe mit Laurins, Ja-

quars und Foxes



durchführen. Schwächen Sie ihn so sehr, daß er selbst nicht mehr dazu kommt, in die Offensive zu gehen, und zerstören Sie schließlich mit zehn Laurins sein Hauptquartier. Um diese Kriegszüge zu finanzieren, nehmen Sie das Kraftwerk südlich Ihres Startplatzes ein. Die Technologien gehen automatisch an Sie über, sobald der Feind vernichtet wurde.

# Great Confusion



In diesem extrem hügeligen Einsatzgebiet liefern sich die Ghorkov und die Tearkasten einen erbitterten Kampf. Ganz zufällig ist es auch Ihr Ziel, die Region zu erobern. Errichten Sie ein Kraftwerk

und erobern Sie einige naheliegende Sektoren, um mehr Energie zu fördern. Von dieser bauen Sie eine 20er-Staffel Laurins. Nach kurzer Zeit werden Sie die Meldung erhalten, daß ein gegnerisches Hauptquartier zerstört wurde. Dabei handelt es sich um die Ghorkov. Die Tearkasten haben es geschafft, ihre Feinde zu vernichten, und stehen nun mit einer großen Übermacht da, der Sie nichts entgegenzusetzen haben. Nur mit einer List können Sie die Mission noch für sich entscheiden. Postieren Sie Ihre Laurins oberhalb der Wolkenfestung im Nord-

#### SPIELETIES URBAN ASSAULT



#### illes auf einen Blick:

· Die Kampagne der Resistance

osten und beobachten Sie die Tearkasten mit einem Scout, Sobald Sie merken, daß ein Angriff auf Ihre Basis gestartet wird und daß der Gegner seine Wolkenfestung allein zurückläßt, müssen Sie zuschlagen. Greifen Sie mit all Ihrer Kraft und Schnelligkeit mit den Laurins an, um die Wolkenfestung zu zerstören, bevor die gegnerischen Einheiten Ihre ebenfalls ungeschützte Basis erreichen. Speichern Sie, bevor Sie angreifen, aber unbedingt ab, da manchmal doch die Festung des Feindes gewinnt. Die Technologien dienen nur zur Aufrüstung Ihrer Panzer.

#### Hard Thing

Der Name der Mission täuscht, da man, wenn man es richtig angeht, von Härte nichts merken wird. Verlegen Sie Ihre Basisstation sofort in den äußersten Südwesten und errichten Sie ein



Kraftwerk. Somit lenken Sie die beiden kriegführenden Parteien von sich ab und können beobachten, wie sie sich untereinander bekämpfen. Vereinzelte, harmlose Angriffe können sehr leicht abgewehrt werden, soweit Sie über ein paar Laurins verfügen. Bauen Sie eine große Armee mit allen Waffengattungen und greifen Sie zunächst die schwachen Mykonier im Norden an. Sie können nicht lange gegen einen Sturm standhalten und werden rasch ausgelöscht. Schwerer wird es da schon bei den Ghorkov, die über etliche stationäre Geschütze verfügen und außerdem eine Menge Kriegsgerät haben. Dennoch können mehrere Jaquars auch den Turantul knacken. Sie werden eine wichtige neue Technologie in dieser Mission finden: den Tiger. Bauen Sie zum Schluß der Mission fünf davon und schicken Sie diese zum Teleporter. Außerdem sollten Sie noch einen Laurin und einen Scout mitnehmen. Damit wäre die Mission beendet.

#### Nomansland

Die Mykonier haben eine Festung im Südosten der Karte. Da dort die Stromversorgung nicht besonders gut is., werden sie ihre Basis langsam zu den Kraftwerker, in den Südwesten schweben lassen.



Während dieser Zeit sind die Aliens besonders anfällig. Schauen Sie mit einem Scout nach, wo sich die Festung gerade befindet, und greifen Sie diese mit den Einheiten an, die Sie aus der vorherigen Mission mitgenommen haben. Steuern Sie den Schwadronenführer der Tiger dabei persönlich, damit nichts schiefgeht. Haben Sie die Station zerstört, können Sie sich selbst bei den Kraftwerken ausdehnen. Außerdem verfügen Sie nun über stationäre Luftabwehrtürme, die sich überall aufstellen lassen. Zäunen Sie Ihre Basis mit den Türmen ein und erzeugen Sie danach eine riesige Armee, da die Ghorkov wieder einmal über immense Iruppenmassen verfügen. Die andere Technologie verbessert nur den Weaszel ein wenio.

#### Two Hills

Diese Aufgabe hört sich schwerer an, als sie ist. Sie haben die Schlacht schon so gut wie gewonnen, wenn Sie zu Anfang ein Kraftwerk und einen weiteren Geschützturm errichten und den ersten Angriff der



Mykonier abwarten. Ist dies geschehen, bauen Sie zehn Tiger und fahren mit diesen genau auf die gegnerische Basis zu. Zerstören Sie zuerst die davor stationierten Geschütze und dann die Station. Im Norden finden Sie ein Aufrüstungsfeld. Haben Sie auch dies, verlassen Sie diese unwirtliche Region durch den Teleporter im Osten.

In der nächsten Ausgabe begleiten wir Sie durch die noch verbleibenden 24 Missionen der Kampagne.

Christian Pfeiffer

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Terratools.



**Allgemeine Tips** 

# BUNDESLIGA MANAGER 98

Auf den folgenden acht Seiten verraten wir Ihnen alle nötigen Tips, um Ihren Lieblingsverein an die Spitze der Deutschen Bundesliga zu führen. Die umfangreichen Daten und Fakten zu BM 98 stammen direkt von Werner Krahe, Erfinder von Bundesligamanager.



Nicht übertreiben: Sobald sich die Bälle rot förben, muten Sie Ihren Schützlingen eindeutig zuviel zu, was sich leistungsmindernd auswirkt.

#### **TRAINING**

Mannschaft sorgfältig analysieren Am Anfang steht die Analyse der allgemeinen Stärken und Schwächen der Mannschaft, Dazu nutzen Sie die Informationen aus der Statisitik-Abteilung (zum Beispiel "Daten A" / "Daten B"). Bei der Verteilung der Bälle auf die einzelnen Spieltyp-Kategorien ("Tor", "Abwehr", "Mittelfeld", "Sturm") wird vor allem auf das Ausmerzen der Schwächen Wert gelegt. Hapert es beispielsweise im Abwehrbereich, aktivieren Sie die Einstellung "Drei Bälle" beim zweiten Bild von links. Ein bis zwei Bälle vergibt man für jene Kategorien, bei denen das Niveau gehalten werden soll. Belasten Sie nicht das gesamte Team mit Trainings-Einheiten, wenn nur ein bestimmter Stürmer Defizite in einem Bereich aufweist; dafür ist schließlich das individuelle Training vorgesehen (Button "Spieler").

Datenblätte prüfen

Erschöpfte Spieler

Bedeutung des

Alters

Spieler mit hohem Durchschnittswert

Motivation von "Bank-Angestellten"

Training bei vieien Spielen

Co-Trainer

Trainings-Arten für bestimmte Pasitionen ■ Die Datenblätter und Statistiken geben auch über die spieltechnischen und konditionellen Aspekte Auskunft. Dementsprechend werden die Bälle auf die neun Kategorien im unteren Teil des Bildschims verteilt.

Ab einer Erschöpfung von 60 Punkten erreichen Sie durch Training nur noch 80% des möglichen Erfolges. Je stärker Sie einen stark erschöpften Kicker beim Training fordern, desto negativer die Auswirkungen.

Bei jungen Spielern bringt das Training deutlich mehr als bei ätteren. Die Leistung läßt sich bis zu einem Alter von 28 Jahren erheblich steigern; danach nehmen die positiven Auswirkungen bei gleicher Trainings-Intensitat allmählich ab. Ein 33jähriger Spieler mit ansonsten gleichen Werten wie ein 21jähriger Neutling profitiert also deutlich weniger von den Trainingsstunden als sein Kollege.

■ Spieler mit einem hohen Durchschnittswert steigern ihre Leistung in geringerem Maße als schwächere Kamerden. Deshalb dauert es wesentlich länger, bis das Training bei einem 90-Punkte-Mittelfeldspieler deutliche Fortschritte bringt.

■ Fußballer mit ungenügender Spielpraxis (Dauereinsatz auf der Ersatzbank) sind beim Training sehr viel weniger motiviert bei der Sahe als Stammspieler. Freundschaftsspiele und zeitweilige Änderungen in der Aufstellung sorgen für gleichbleibend hohe Motivation.

Wenn viele Spiele in kurzer Zeit zu bestreiten sind (zum Beispiel bedingt durch Turniere oder Pokalspiele), sollten Sie die Trainings-Intensität vorübergehend verringern.

■ Wahlen Sie den bzw. die Co-Trainer konsequent nach deren Spezialitäten (zum Beispiel Paßspiel) aus, wenn es in einem oder mehreren Bereichen größere Mängel gibt.

■ Das Pensum sollte grundsätzlich "Spiel" beinhalten und zudem auf die Positionen abgestimmt werden. Für die Abwehr spielen daher Kondition, Schnelligkeit und Zweikampfstärke eine Rolle. Das Mittelfeld muß in Sachen Paß, Kondition und Freistfeld muß in Sachen Paß, Kondition und Freistfeld sollte zusätzlich Zweikampf, Eckball, Schuß, Technik

#### SPIELETIPS BUNDESLIGA MANAGER 98



#### Alles auf einen Blick:

- Spieler-Transfers
   Taktik
- Marketing

und Kopfball beherrschen. Stürmer trainiert man vorzugsweise in den Rubriken Schuß, Kondition, Schnelligkeit, Technik, Kopfball und Zweikampf. Das Training des Torwarts beschränkt sich auf Kondition, Eckball, Kopfball und Schuß.

Training und Taktik ■ Stimmen Sie Taktik und Training aufeinander ab. Wird beispielsweise mit "hohen Bällen" gespielt, sollten Sie auf präzise Pässe und eine ordentliche Technik Wert Legen.

Minuten-Statistik nutzen ■ Die sogenannte "Minuten-Statistik" hilft Ihnen dabei, die Kondition Ihrer Mannen einzuschätzen. Werden in der zweiten Spielhälfte häufig Gegentore kassiert oder sehr selten eigene Treffer erzielt, müssen Sie das "Durchhaltevermöuen" optimieren.

Masseur einstel-Ian ■ Bei intensivem Training sollte ein guter (teurer) Masseur selbstverständlich sein, um Verletzungen vorzubeugen. Übertriebenes Training wirkt sich generell auf die Verletzungs-Anfällickeit der Spieler aus.

Spiele verlegen und Trainingslager buchen Exzessives Training kann durch nach hinten verlegte Liga-Spiele oder Trainingslager-Einsätze mit Schwerpunkt "Erholung" ausgeglichen werden. Spieler von Absteigern abwer-

Nach vereinslosen Spielern su-

chen

Spieler mit leicht unterdurchschnittlicher Mannschaftsstärke

umwerhen

Spieler an reiche Vereine verscheinlich, daß Sie bei Bemühungen um Top-Spieler eine Absage kassieren oder mit horrenden Forderungen konfrontiert werden. Gleiches gilt für Akteure, die bei einem Tabellen-Nachbarn unter Vertrag sind oder in sehr erfolgreichen Mannschaften spielen. Dazu gehören vor allem Klubs, die international mit von der Partie sind (UEFA-Cup, Champions League und so weiter), sowie Vereine, die in den jeweiligen Landesligen ganz vorne in der Tabelle vertreten sind. Umgekehrt werden Sie feststellen, daß das Interesse solcher Mannschaften an Ihren Angestellten weitaus höher ist als das von Durchschnitts-Feams.

■ Sehr günstig kommen Sie davon, wenn Sie sich bei finanziell angeschlagenen Vereinen (beispielsweise Absteigern) umsehen. Hier läßt sich hin und wieder ein Schnäppchen machen.

■ Wenn Sie frisches Blut in Ihre Elf bringen wollen, sollten Sie zunächst die Liste der vereinslosen Spieler abklappern – das ist in der Regel preiswerter als die Verpflichtung eines Vereinsspielers.

■ Bei Berücksichtigung aller Kosten kommt es meist billiger, einen Spieler einzukaufen, der hinsichtlich der Leistung etwas unterhalb der durchschnittlichen Mannschaftsstärke rangiert. Mit gezieltem Einzeltraining und verstärktem Einsatz bei Freundschaftsspielen Läßt sich der Rückstand schnell aufholen – insbesondere, wenn es sich um einen sehr jungen Spieler handelt.

Ein paar Mark mehr lassen sich beim Splelerverkauf verdienen, wenn Sie den Betroffenen an einen erfolgreichen und damit reichen Verein abtreten. Ausländische Klubs geben meist deutlich höher dotierte Angebote ab.

#### SPIELER-TRANSFERS

Die Transfer-Listen können Sie auch nach Kickern mit "ausiaufenden Vertrögen" durchsuchen lassen. Solche Spieler stellen häufig echte Schnäppchen dar.



Ältere Spieler verkaufen ■ Verkaufen Sie Spieler spätestens dann, wenn diese 35 Jahre oder ätter sind. Ab dieser Grenze steigt das Verletzungsrisiko erheblich an, und die Kondition läßt drastisch nach. Dies gilt in erster Linie für Feldspieler; ein Torwart kann durchaus auch mit 40 Jahren noch Top-Leistungen bringen.

Spieler ausländischer Clubs ■ Beachten Sie bei Ihren Überlegungen, daß Kicker ausländischer Vereine (vor allem aus Italien oder Spanien) grundsätzlich etwas teurer sind als Spieler deutscher Teams.

■ Das Abwerben von Spielern kann sich im Einzelfall lohnen. Allerdings ist es sehr wahr-

#### TAKTIK

kaufen



Stimmen Sie die Taktik nicht nur auf die Leistungen der eigenen Mannschaft ab, sondern berücksichtigen Sie auch Stärken und Schwächen des nächsten Gegners.

Spieler abwerben

וסרו

#### Auf den Schiedsrichter achten

■ Der Schiedsrichter spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Welcher Schiri die nächste Begegnung leitet, erfahren Sie im Menü "Saison", "Ligaspiele". Wenn Sie den Button "Daten B" anklücker, werden neben dem zu erwartenden Wetter auch die jeweiligen Unparteiischen angezeigt. Die Eigenschaften der Schiedsrichter werden direkt im Worttaut eingeblendet, können aber auch im Editor nachgeschlagen und sogar verändert werden. Unterschieden wird zwischen der Aufmerksamkeit bzw. Beobachtungsgabe (sprich: wird ein Foul überhaupt gesehen) und der "Strenge" (das heißt, ob dieses Foul überhaupt Konsequen- und wenn ja, welche – nach sich zieht).

#### Abseitsfalle einsetzen

■ Die "Abseitsfalle" macht nur dann Sinn, wenn Sie über technisch wie konditionell exzellente Abwehrspieler verfügen. Außerdem können Sie die Abseitsfalle nur einsetzen, wenn ein wachsamer Schiedsrichter auf dem Platz steht.

#### Mit Forechecking spielen

Mit der "Forechecking"-Einstellung muten Sie Ihren Jungs eine äußerst kräftezehrende Taktik zu, die optimale Kondition erfordert. Berücksichtigen Sie die Teamstärke des Gegners und analysieren Sie in erster Linie das Mittelfeld; falls der gegnerische Kader eher mäßige Mittelfeldspieler aufweist, während Sie in diesem Bereich sowie bei der Verteidigung überlegen sind, kann sich das Forechecking lohnen. Genereller Vorteil: Man stört die Kontrahenten frühzeitig und läßt so erst gar keinen richtigen Spielaufbau zu.

#### Schwalben

"Schwalben" machen nur Sinn bei halbblinden Schiedsrichtern.
 Die Anzahl der "Wichtig!"-Unterstreichun-

#### Anweisungen intensivieren

gen symbolisiert die Intensität, mit der Ihre Anweisungen umgesetzt werden. Wer obendrein "unfair" spielt, sollte es mit einem eher oberflächlichen, geistesabwesenden Schiedsrichter zu tun haben. Alles andere hätte eine Flut an gelben und roten Karten zur Folge.

■ Überlegenen Gegner begegnet man mit fla-

chen Bällen, während schwächere Teams mit

ler: außerordentliche Paßstärke läuft zum Bei-

spiel auf Langpaßspiel hinaus. Wenn Ihre Stür-

mer mit besonderen Qualitäten hinsichtlich "Schußkraft" gesegnet sind, können Sie auch

Torschüsse aus weiter Distanz probieren, Lie-

gen die Vorzüge bei der "Schnelligkeit" der

Stürmer bzw. Mittelfeldspieler, empfehlen sich

Torschüsse aus Positionen unmittelbar vor dem Strafraum, Die Optionen "Spiel durch die Mit-

te" bzw. "Spiel über die Flügel" macht man von den Leistungen der Mittelfeldspieler bzw.

Links-/Rechtsaußen abhängig.

#### Flache Bälle/ Hohe Bälle

# hohen Bällen überrascht werden. \*\*Kurz-/Langpaß Details wie Kurz-/Langpaßspiel ergeben Spiel sich durch die Fähigkeiten Ihrer Mittelfeldspie-

#### MARKETING

#### Zunächst in Öffentlichkeitsarbeit investieren

#### Werbeverträge

Wichtig: Nicht gleich die erstbesten Angebote alzeptieren, sondern erstmal einige Siege einfahren, kräftig in die PR-Arbeit investieren und dann gleich mit mehreren Sponsoren Verträge abschließen. Erfolgreiche Vereine werden mit hochdotierten Angeboten geradezu bombardiert. In diesem Fall können Sie ruhig auf Folgeverträge eingehen, die sicherstellen, daß Sie auch in der nächsten Saison finanziell auf festen Beiens stehen.

Je mehr Öffenttichkeits-Arbeit Sie betreiben, desto voller ist das Stadion



#### Wieviel Geld in die PR-Arbeit investieren?

#### Öffentlichkeits-/Fanclub-Arbeit

Als Faustregel gilt: Je höher die Liga, desto großzügiger sollten die Investitionen ausfallen. In der Öberiga lohnt es sich beispielsweise nicht, jeden Monat zigtausende von Mark in die PR-Arbeit zu stecken; in diesem Fall ist ein Drittel des maximalen Betrags mehr als ausreitel des maximalen Betrags mehr als ausreitend. Anders in der Bundestiga, wo Sie nicht zuletzt wegen der Sponsoren stark auf eine positive öffentliche Haltung gegenüber Ihrem Klub angewiesen sind. Wenn Sie auch in sportlich erfolglosen Phasen ein volles Stadion haben wollen und Ihre Chance auf Wrederwahl antäßlich der Jahreshauptversammlung wahren möchten, dann sollten sie an dieser Stelle nicht Knausern.

#### Optimaler Zeitpunkt für den Verkauf von Fanartikeln

## Fanartikel

Für den Absatz möglichst vieler Fanartikel ist es entscheidend, während der Verkaufsphase entsprechende Erfolge einzufahren. Die Nachfrage hängt zum größten Teil davon ab, wie viele Siege errungen werden. Berücksichtigt werden die zurückliegenden 10 Monate, wobei der letzte Monat der Zeitspanne zu 100%, der vorletzte zu 90% usw. in die Berechnungen eingeht. Daraus ergibt sich, daß sich über 50% des Interesses auf die vergangenen drei Monate verteilen. während die Ergebnisse der Vergangenheit nur noch zum Teil das Kaufverhalten der Fans beeinflussen. Fanartikel bringen also nur dann zusätzliches Geld in die Vereinskassen, wenn die Mannschaft erfolgreich spielt. Der Gewinn eines Wettbewerbs ist zum Beispiel ein guter Zeitpunkt.



#### Alles auf einen Blick:

- Freundschaftsspiele
- Trainingslager Jugend-Arbeit
- Finanzen

#### FREUNDSCHAFTSSPIELE

Mit Froundschaftsspielen die Moral steiaern

Nach einer längeren Negativserie (etliche Niederlagen in Folge) können Sie Freundschaftsspiele gegen unterlegene Teams (untere Tabellenpositionen bzw. schwächere Liga) zur Steigerung der Mannschafts-Moral nutzen.

Freundschaftssalele als Freilandversuche für neue Spiel-

systeme

Wenn Sie risikolos ein neues Spielsystem (zum Beispiel mit/ohne Libero, Abseitsfalle an/aus) testen möchten oder einen Nachwuchsspieler bzw. notorischen Ersatzbänkler auf seine Tauglichkeit hin überprüfen wollen. bietet sich ebenfalls ein Freundschaftsspiel an.

Freundschaftsspiele mit Trainingslagem kombinieren

Mit Freund-

schaftsspielen

die Bilanz auf-

bessern

- Sollte die konditionelle Verfassung mehrerer Spieler zu wünschen übrig lassen, dürfen Sie auch Freundschaftsspiele und Trainingslager kombiniert einsetzen. Greifen Sie bei den Matches vor allem auf Neulinge zurück und lassen Sie die Stammsnieler zuschauen.
- Als angenehmer Nebeneffekt wirken sich Freundschaftsspiele im eigenen Stadion, dank der Zuschauer-Einnahmen, auch positiv auf die Vereinskasse aus.

Wichtiakeit von Ausstattuna, Matzauolität. Service und Verofteauna

Spieleralter entscheidend für den Erfola elnes Traininas lagers

gig machen sollten. Die Trainingszentren und Hotels unterscheiden sich hinsichtlich Ausstattung, Service, Platzverhältnis und Veroflegung (siehe Kasten: Reise-Tips).

Ausstattung und Platzgualität spielen vor allem dann eine Rolle, wenn es um die Verbesserung der Spieler-Fähigkeiten geht. Hingegen kommt es auf Service und Vernflegung an sobald die Erholung nach anstrengenden Spielen im Vordergrund steht.

Beachten Sie bei der Planung von Trainingslager-Einsätzen das Alter Ihrer Spieler, Den größten Erfolg werden Sie vor allem bei den jungen Kickern feststellen, während bei den eher betagten Semestern kaum noch Leistungssteigerungen feststellbar sind. Letzteres gilt auch für jene Akteure, die ohnehin schon mit Stärke-Werten jenseits der 80 auftrumpfen. Faustregel:Je älter und besser ein Spieler, desto weniger bringt das Trainingslager. Umgekehrt gilt: Je jünger und unerfahrener, desto effektiver.

Wann ins Trainingslager fahme?

Traininastager-Programm festlegen

Verteilen Sie die drei möglichen Trainingslager-Aufenthalte gleichmäßig auf die gesamte Saison, Reservieren Sie einen Termin für den Endspurt um Meisterschaft, UEFA-Cup-Plätze, Aufstieg und Nicht-Abstieg.

 Das Trainingslager-Programm sollte auf den eigentlichen Trainingsalltag abgestimmt sein. Wenn Ihnen also zum Beispiel vor allem an der Verbesserung von Schuß-/Paßstärke gelegen ist, steht die Technik beim Trainingslager im Mittelpunkt.

#### TRAININGSLAGER

Welches Trainingstager für welchen Zweck?

Das Buchen eines Trainingslager-Aufenthaltes kann verschiedenen Zielen dienen, wovon Sie wiederum die Wahl der Unterkunft abhän-

#### REISE-TIPS

1. Luxushotel La Preux Modern Sport Training Centre 2. Ballparadies Faulstadt Isola del Panico

3. Hof Schlammstedt

La Belle Province

Sun and Fun Hotel

Ziel: Kondition					
	Deutschland	Europa			
1.	Ballparadies Faulstadt	Modern Sport Training Centre			
2.	Luxushotel La Preux	Isola del Panico			
3.	Technikschule Overrath	Hotel Alpainer Scharle			

4-1	PRINCIPLE FR LICRY	ZOUZ DEL FUNICO	
3.	Technikschule Overrath	Hotel Alpainer Scharle	
Zie	el: Technik/Spiel		
	Deutschland	Europa	ī
1.	Luxushotel La Preux	Modern Sport Training Centre	
2.	Fitneßpark Keucher Mühle	Bahia Blanca	
3.	Ballparadies Faulstadt	Isola del Panico	
4	Technikschule Overnth	Los Saliame Hotal	

Ziel: Erholung + Technik Modern Sport Training Centre Isola del Panico

5. Fitneßcenter Krone

#### JUGEND-ARBEIT

Je höher die Investitionen in die Jugendarbeit, desto erfolgreicher sind dle Nachwuchskicker im aligemeinen.



Prioritäten set-

Ebenso wie bei der Öffentlichkeitsarbeit lassen sich keine atlgemeingültigen Faustregeln aufstellen. Sie sollten sich allerdings für EINE der vielen Möglichkeit entscheiden, um an frisches Spielermaterial zu kommen - also entweder Top-Leute abwerben. Nachwuchssnieler aufbauen oder eben in die eigene Jugendarbeit investieren. Nicht zuletzt durch das sogenannte "Bosman-Urteil" hat die Jugendarbeit gegenüber dem Bundesliga Manager Hattrick an Bedeutung verloren.

Wieviel Geld in den drei Kategorien ausgeben?

Wer sich auf das "Heranzuchten" eines eigenen Nachwuchses spezialisiert, sollte in alle drei Kategorien (Schüler, Jugend, Junioren) soviel wie möglich it vestieren - auf Dauer eine durchaus kostspillige Angelegenheit, noch dazu ohne 100%ige Garantie, nach mühseligen Jahren der Aufbauarbeit auf wirklich fähi-

Alternative zur Jugendarbeit

ge Talente zurückgreifen zu können. ■ Außerdem kann es passieren, daß ein "Eigengewächs" frühzeitig Ihrem Team den Rücken kehrt und bei der Konkurrenz unterschreibt. In vielen Fällen ist es deshalb empfehlenswerter, im Menü "Spieler"/"Suchen" gezielt nach Spielern mit auslaufenden Verträgen zu suchen, da diese nach Ablauf des Vertrags ablösefrei den Verein wechseln können.

Spielaeld übrla? Dann sollten Sie in Aktien ausgewählter Unternehmon importio ren. Der Kursverlauf liefert Anhaltspunkte für den richtigen Zeitpunkt.

Wann Aktien loaufen?



Aktien kauft man, nachdem der Kurs stark gesunken ist und sich bereits wieder auf dem Weg nach oben befindet. Ist er noch im Fallen begriffen, heißt es "Finger weg!" - getreu der alten Indianer-Weisheit: Never catch a falling

knife.

Wann Aktion verkaufen?

Verkauft werden Aktien, sobald sie die gewünschte Rendite erzielt haben, Setzen Sie sich von vornt erein ein realistisches Ziel und trennen Sie sich im Erfolgsfall konsequenterweise von diesen Wertpapieren. Ziehen Sie auch eine teilweise Veräußerung (zum Beismel lie Hälfte des angelegten Vermögens) in Betracht - an Gewinnmitnahmen ist noch niemand bankrott gegangen. Verzichten Sie auf den Berater, da Sie sonst

Auf den Berater verzichten

erst einmal sein Honorar erwirtschaften müssen, ehe Sie selbst an Kursgewinnen verdienen.

# Immobilien

nicht zu Spekulationszwecken mißbrauchen

Mieteinnahmen

are Monat

Immobilien-Pauf

■ Immobilien sollten als langfristige Anlage betrachtet werden, die regelmäßige Erträge einbringt. Die Wertsteigerung pro Jahr beträgt 3%, hinzu kommen zum Teil erhebliche Mieteinnahmen, die vom jeweiligen Gebäudetyp und dem Objekt abbängen.

Achtung: Bei einem Kauf müssen Sie Renovierungskosten und Gebühren in Höhe von 5% einkalkulieren, so daß man sich frühestens nach zwei Jahren von seiner Immobilie trennen sollte. Lediglich bei Eigentumswohnungen tallen keine Renovierungskosten an.

Diese Meteinnahmen sind pro Monat zu erwarten:

Eigentumswohnung	1,5 Promitle
Reihenhaus	1,8 Promille
Einfamilienhaus	2,1 Promille
Villa	2,4 Promille
Mietshaus	2,7 Promile
Bijrogebäude	3,0 Promille

Praktisches Beispiel: Eine Eigentumswohnung wird für DM 1.000.000,- angeschafft und wirft demnach jeden Monat Erlöse von DM 1.500,ab. Nach einem Jahr ist das Gebäude

#### TOTO-TIP

In den ersten belden Runden des DFB-Pokals lohnt sich die Telinohme om Tuto-Tip.

Aussichten auf hohe Gewinne haben Sie im allgemeinen nur, wenn Sie gewissenhaft die jeweiligen Mannschaften hinsichtlich Teamstärke, verletzter Stammspieler und Tabellenposition miteinander vergleichen und Ihre Kreuzchen entsprechend auf dem Tippzettel setzen. Auch wenn Sie ansonsten nicht zu den Glücksrittern gehören, sollten Sie eine Gelegenheit nicht verpassen: In der 1. und 2. Runde des DFB-Pokais treten sehr häufig Regipnalliga-Vereine gegen Bundesligisten an, so daß sich das Ergebnis mit hoher Wahrscheinlichkeit voraussagen läßt.

Heimvortell berücksichtigen Einsteiger in Sachen Toto sollten vor allem den Heimvorteil berücksichtigen: Da es sich im heimischen Stadion grundsätzlich leichter gewinnt als auswärts, sollte man im Zweifelsfall (zum Beispiel bei zwei ungefähr gleichstarken Teams) eher auf einen Sieg der Gastgeber tippen. Anhaltspunkte liefern die Informationen bezüglich Heim-/Auswärtssiegen, die der BM 98 im Toto-Menü bei den jeweiligen Mannschaften anzeigt.

Computer-Tip **Befert Anhalts**punkte

■ Eine Orientierungshilfe für mögliche Ergebnisse bietet Ihnen auch der Button "Computer-Tip", den Sie in der "Saison"-Abteilung finden. Dadurch ersparen Sie sich die zeitraubende Analyse aller Vereine; allerdings gibt es freilich keine Gewähr für die Richtigkeit dieser Einschätzungen, die schließlich auf den reinen Daten und Fakten berühen.

#### FINANZEN

#### Aktien

Für die Aktien-Investition muß "Spielceld" zur Verfügung stehen, das zur Not auch langfristig nicht für Spieler-Verpflichtungen oder ähnliches gebraucht wird.



- Bilanz
- Stewarn
- Die Jahreshauntversammlung

Mit Immobilien entscheiden Sie sich für eine sotide Antage, die dennoch interessante Rendits abwirft.



DM 1.030.000.- wert und hat Ihnen obendrein DM 18.000,- Miete eingebracht.

#### Festgelder/Sparbuch

Vor- und Nachbelle des Festaelds

Da freut sich die Bank: Gelder auf dem Sparbuch werden mit mageren 2% verzinst. Wenn Sie eine größere Geldsumme kurzfristig (bis zu mehreren Monaten) nicht benötigen, aber danach zum Beispiel das Stadion ausbauen oder einen Spieler kaufen möchten, ist das Sparbuch allen anderen Anlageformen vorzuziehen. Vorteil: Sie kommen ständig an Ihr Geld, und es besteht nicht das Risiko eines Verlustes (vgl. Aktien).

Lohnen sich Anlathan?

Anleihen und Festgelder sind ein optimaler. weil sicherer Kompromiß zwischen der kurzfristigen Anlage via Sparbuch und dem langfristigen Engagement in Sachen Immobilien. Die Zinsen können sich durchaus sehen lassen, alterdings kommen Sie während der gesamten Laufzeit nicht an Ihr Geld. Wenn Sie von vornherein wissen, daß zum Beispiel der Autobahnausbau erst in einem Jahr ansteht, sollten Sie verfügbares Kapital auf ieden Fall in Anleihen "parken".

#### BILANZ

Bilanz nicht unterschätzen

#### Grundlagen

Die Bilanz (in diesem Fall eine sogenannte "prognostizierte Bilanz") ist DAS Bewertungskriterium für die Vergabe der DFB-Lizenz und beeinflußt unter anderem auch Entscheidungen von Sponsoren. Inhalt: alle voraussichtlichen Einnahmen und Ausgaben bis Ende der Saison.

Stichtag für die Abaabe der Bilanz

- Die Bilanz muß spätestens zur Saison-Halbzeit vorgelegt werden (Stichtag: 17. Spieltag der Deutschen Bundesliga, also etwa Mitte November). Es empfiehlt sich, die Bilanz spätestens im Oktober abzuschließen.
- Der DFB toleriert Abweichungen bis maximal 1 Mio. DM.

#### Vorgehensweise

Wie Sie bei der Erstellung der Bilanz am besten vorgehen

- 1. Ermitteln Sie die Werte auf Grundlage der "Real"-Einstellung (Button anklicken).
- 2. Bei jedem Eintrag in den Rubriken "Einnahmen" und "Ausgaben" überprüfen Sie. ob die Angaben realistisch sind oder angepaßt werden müssen. Beisniel: Die Fernsehrechte sind noch nicht verkauft, werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit in den nächsten Monaten vergeben - also muß diese geschätzte Einnahme berücksichtigt werden. Achten Sie darauf, daß Sie den Wert für die gesamten zwölf Monate ansetzen müssen!
- 3. Bei den Ausgaben sollten Sie einige Minuten darauf verwenden, den aktuellen Zustand Ihres Stadions sowie der Mannschaft unter die Lupe zu gehmen. Wenn hier zwangsläufig Investitionen nötig werden. muß das natürlich in Ihre Rechnung mit einfließen. Gleiches gilt für Aufwendungen in den Bereichen Trainingslager, Jugendarbeit, Medizinische Abteilung, Öffentlichkeitsarhoit usw
- 4. Mit einem Klick auf den Button "Vorgabe" schließen Sie Ihre Arbeiten ab, können aber Änderungen noch bis zum Stichtag vornehmen.

Bilanz für Waswäre-wenn-Prognosen nut-

Werbeverträge

langfristig ab-

schließen

#### Nützliche Tricks

- Die Bilanz-Funktion eignet sich vorzüglich für Was-wäre-wenn-Kalkulationen. Wer wissen möchte, ob er sich einen Tribimenausbau leisten darf oder guten Gewissens einen weiteren Spieler verpflichten kann, nutzt den Button "Zukunft".
- Erwarten Sie rote Zahlen (d. h. die Bilanz weist einen Verlust aus), empfiehlt sich der baldige Abschluß von langfristigen Werbeverträgen. Sponsoren machen ihre Angebote unter anderem von der Bilanz abhängig.

#### STEUERN

Wieviel Steuern zahit man bei wieviel Gewinn? Wer mit der Bolzerei seiner Kicker Gewinn macht, zahlt kräftig Steuern. Die Summe. die nach dem Abzug der Ausgaben von den Einnahmen übrigbleibt, bildet die Grundlage für die erhobenen Steuern. Anhand unserer Tabelle können Sie schon im Vorfeld abschätzen, wieviel Ihnen abgeknöpft wird.

Gewinn	Steuersatz
bis DM 100.000,-	0%
DM 100.001,- bis DM 200.000,-	10%
DM 200.001,- bis DM 300.000,-	20%
DM 300.001,- bis DM 400.000,-	30%
DM 400.001,- bis DM 500.000,-	40%
Ab DM 500 001 -	5.094

#### Ein paar ganz legale Steuertricks

Hier einige Anregungen, wie Sie Ihr (Spiel-) Geld vor der Steuer retten:

Seld unr dem Fishus netten

- Veroflichtung eines zusätzlichen Spielers
- Aushau des Stadions/der Stadion-Peripherie
- Bessere/zusätzliche Ärzte. Masseure und
- Höhere Zuschüsse für die Jugendarbeit. Öffentlichkeitsarbeit und Fanclubs
- Immobilien kaufen

Steuern kinterriehen

Wenn Sie gefragt werden, ob Sie ein paar Mark hinterziehen möchten, stehen die Chancen

# hert. In einem von vier Fällen fliegt der

3:1. daß die Steuerfahndung nicht herumstö-Schwindel auf, und Sie werden zur Kasse gebeten - bis zu DM 300.000,- plus Ihren guten Ruf kostet Sie die Steuerhinterziehung.

#### DIE JAHRESHAUPTVERSAMMLUNG

Welche Aspekte spielen bei der Jahreshauptversammlung eine Rolle?

Hier wird über Ihre bisher geleistete Arbeit befunden und letztlich entschieden, ob Sie Ihren "Schleudersitz" als Trainer und Manager behalten dürfen oder nicht. Manche BM 98-Spieler scheitern bei der Versammlung trotz vermeintlich guter Leistungen in den drei relevanten Kategorien (Finanzen, Erfolg, Organisation) und werden hochkantig hinausgeworfen. Ihnen ist das auch schon passiert? Wenn Sie die folgenden goldenen Regeln berücksichtigen, können Sie der Abstimmung zukünftig gelassen entgegensehen.

#### Finanzmanagement

Seurteilung der finanziellen Situation

Bei der Jahreshauptversammlung ziehen Ihre Vorgesetzten Bilanz: Berücksichtigt werden der Kontostand bis 1 Mio. DM und Anlagen (Immobilien, Festgelder, Sparbuch, Aktien) in Höhe von maximal 2 Mio. DM. Für ein Plus von mehr als 1 Mio. DM werden Ihnen am Schluß 15% abgezogen, weil man das schöne Geld viel besser anlegen könnte. Achtung: Es kommt nicht auf den aktuellen Stand an, sondern auf die DIFFERENZ ZUM VORJAHR. Durchaus möglich, daß Sie am Stichtag 5 Mio. DM auf dem Konto haben: negativ wirkt es sich allerdings nur dann aus, wenn im Jahr zuvor 4 Mio, DM oder weniger vorhanden waren. Maximal können Ihnen 2 Mio. DM angerechnet werden.

So berechnen Sie Ihren ganz persöntichen Flnanz-Faktor

Ihr Finanz-Faktor (ein Wert zwischen 0 und 100) ergibt sich, wenn man die 2 Mio. DM durch 30,000 teilt. Gegebenenfalls schlagen auch noch 15% Zuschlag oder Abzug für finanzielles (Un-)Geschick zu Buche - darüber entscheidet der Kontostand.

Wie Sie hel der Bewertung des Finanz-Managements aut abschneiden

Tip: Investieren Sie langfristig überschüssige Gelder grundsätzlich in Immobilien, Aktien und Anleihen. Wird das Kapital kurzfristig wieder benötigt, sollte man es auf dem Sparbuch deponieren. Im Hinblick auf die Jahreshauptversammlung kann man die Investitionen auch

noch kurz vor dem Saisonende tätigen.

Die Auswirkungen aus Training, Aufstellung und

Taktik zeigen sich vor allem am Tabellenplatz.

Auch hier wird nicht die aktuelle Position heran-

gezogen, sondern mit dem Vorjahr verglichen. Ein UEFA-Cup-Platz ist viel wert, wenn Ihr Klub

in den vorangegangenen Jahren eher im Mittelfeld zu finden war: andererseits wird man Ihnen

den Rang 2 bis 5 ankreiden, falls Sie zwölf Monate vorher die Saison als neuer Deutscher Mei-

ster abgeschlossen haben. Der Mannschaftser-

folg setzt sich zu 4/7 aus der Teilnahme an eu-

ropäischen Wettbewerben (UEFA-Cup. Cham-

pions League, Pokal der Pokalsieger) zusam-

men: Deutsche Meisterschaft, DFB-Pokal und

UEFA-Cup-Platz wirken sich also extrem auf die-

sen Faktor aus. Hinzu kommen 2/7 \_Manager-

Points" und 1/7 PR-Arbeit: bei letzterem Aspekt

wirken sich direkt die Summen aus, die Sie im Bereich "Investitionen" für Öffentlichkeitsarbeit

ausgegeben haben, "Manager-Points" können

Sie an der Höhe Ihres Dispo-Kredits ablesen.

#### Mannschaftserfolg

Wie die sportiichen Erfolge Ihnes Teams hourtollt werden

Teiinahme an europäischen

PR-Arbeit

Wettbewerben

Tip: Ein guter Tabellenplatz stellt die halbe Miete für die Wiederwahl dar. Achten Sie aber auch auf scheinbare "Kleinigkeiten" wie erfolgsabhängige Prämien oder die effektive Motivation in der Halbzeitpause.

Vereinsorganisation

Wichtig: der Tabellenplatz

#### Was verbirgt sich hinter ... Vereinsorga-

Bei der Organisation spielen zu 1/3 die Fanarbeit (Menüpunkt "Verein"/"Marketing" /"Investitionen") und zu 2/3 die Beliebtheit des Managers eine Rolle. Letzteres können Sie mit geschickten Antworten bei Interviews recht gut steuern. Die Anzeige "Ansehen bei den Fans" (erreichbar über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand) liefert Ihnen einen Anhaltspunkt. Einen Bonus von 15% bei der Abrechnung erhalten Sie für das Buchen von Trainingslagern (ein Aufenthalt genügt bereits).

Stadion ausbauen!

nisation"?

Tip: Fin zügiger, maßvoller Ausbau des Stadions unter besonderer Berücksichtigung der Anforderungen der jeweiligen Liga bildet die Grundlage für eine gute Benotung der Vereinsorganisation, Ein sicheres, komfortables Stadion und gelegentliche Aufmerksamkeiten für die Schlachtenbummler sichert Ihnen die Sympathien der Fans.

#### SPIELETIPS BUNDESLIGA MANAGER 98



les auf einen Blick:

**DFB-Lizenz** Halbzeitpause

#### DFB-LIZENZ

Wann droht der Entzug der DFB-Lizenz?

Bei Schulden his zu 4 Min. DM drückt der DER noch einmal ein Auge zu. Ab dieser Summe ist Ihre Lizenz für die nächste Saison ernsthaft in Gefahr, Allerdings ist die 4 Mio.-Grenze nur als ungefährer Anhaltspunkt zu verstehen: die Obergrenze liegt in Wirklichkeit bei 12 Mio, DM, Der eingeräumte Dispo-Kredit (Menüpunkt "Finanzen"/"Finanzübersicht", max, 2 Mio, DM) verrät Ihnen, wie Sie von den Banken als Manager eingeschätzt werden und wie hoch die Schulden im Ernstfall ausfallen gürfen. Ein Dispo in der Nähe von 2 Mio, drückt das Vertrauen Ihrer Hausbank aus und fließt auch in die Finanzmanagement-Bewertung bei der Jahreshauptversammlung ein!

So berechnen Sie Ihre ganz persönliche Schuldengrenze Wie würde sich der DFB entscheiden, wenn HEUTE die Lizenz zur Diskussion steht? Diese Frage beantwortet Ihnen die Formel:

Dispositionskredit x 4 + 4 Min. DM

Beispiel: Ein Dispo von DM 500.000,- ergibt eine Schuldengrenze von 6 Mio. DM.

Schuldenstand micht mit Kontastand verwechseln!

Achtung: Der aktuelle Schuldenstand erschließt sich NICHT aus dem Kontostand. Zusätzlich werden das Anlagevermögen (Sparbuch, Aktien, Immobilien, Anleihen) sowie aufgenommene Kredite berücksichtigt. Aufschluß über die derzeitige finanzielle Situation liefert die Statistik-Abteilung ("Statistik"/ "Statistik"/"Finanzen").

Mögliche Auflagen

Mögliche Folgen eines Lizenz-Entzugs Die "Gelbe Karte":

Festsetzung einer Auflage (bei Nichterfüllung: endgültiger Lizenzentzug)

"Rote Karten":

■ Geldstrafe

- Keine Spielerverpflichtung innerhalb der nächsten X Spieltage
- Saldo zwischen Spielerein- und -verkäufen. darf x DM in der kommenden Saison nicht überschreiten.
- Punktabzug am Ende der nächsten Saison

# HALBZEITPAUSE

Fingerspitzenoefühl zeigen!

176

Es bringt absolut nichts, wie ein Berserker auf den Button "Wichtiges Spiel" zu klicken oder Drohungea sparsam dosie-

mung innerhalb der Elf augenblicklich in den \_Wichtiaes ■ Die positive Wirkung des "Wichtiges Spiel" bzw. "Wir werden siegen"-Spruchs ist umso

Spiel" und \_Wir werden siegen" so selten wie möatich verwenden

Auf die Motivationskurve achdont

Knicks" in der Mativationskurve als Anhaitsaunkt

Trainingsfreie Tage als Anreix der Maßnahme berücksichtigt. Für akzeptable Ergebnisse ist folgendes Hintergrundwissen unenthehrlich: Pro Halbzeitpause sollten Sie auf dar keinen Fall mehr als drei Drohungen aussprechen, da sonst keine Wirkung mehr erzielt wird. Die Anzahl der Drohungen aus den vergangenen Spielen fließt dabei in die Berechnung ein! Wenn Sie es damit übertreiben, geht die Stim-

tagelanges Konditionstraining anzudrohen.

Während der Halbzeitnause ist stattdessen viel

Fingerspitzengefühl gefragt, um die Jungs auf die zweite Hälfte des Spiels optimal vorzubereiten. Die Auswirkungen der Buttons beruhen auf einem äußerst komplexen System, das unter anderem die Häufigkeit und den Zeitpunkt

stärker, je seltener Sie ihn einsetzen. Der Effekt ist gleich Null bzw. kehrt sich ins Negative um, fails Sie diese Art der Anfeuerung in jedem zweitklassigen Match verwenden. Konfrontieren Sie die Spieler damit in vier aufeinanderfolgenden Matches, hat "Wicktiges Spiel" auf jeden Fall einen negativen Ein-

Achten Sie auf den Verlauf der Motivationskurve, sobald Sie sich für eine Maßnahme entschieden haben: Steigt die Kurve steil an, dann können Sie normalerweise dieselbe Entscheidung ein weiteres Mal .reffen.

 Buttons sollten grundsätzlich direkt nach einer Richtungsänderung bzw. einem Knick in der Motivationskurve betätigt werden, da zu diesem Zeitpunkt eine neue Berechnung beginnt. Je länger Sie sich damit Zeit lassen, desto weniger wirkungsvoll ist die Aktion.

Auch bei der Option "trainingsfrei" sollten Sie die Kurve beobachten: Wenn die Kurve bei einem zuges andenen trainingsfreien Tag sehr stark ansteigt, können Sie - falls gewünscht durch einen weiteren Tag die Motivation zusätzlich anheben. Stößt ein trainingsfreier Tag offensichtlich nur auf sehr geringes oder gar kein Interesse seitens der Mannschaft, würde ein Mehr an Freizeit keine zusätzlichen Kräfte freisetzen, Ganz abgesehen davon sollten Sie trainingsfreie Tage nur sehr dosiert einsetzen, da Sie durch zu lange Trainingsausfälle das Team schwächen.

Mit Prümlen die Moral steigem

Prämien können sporadisch eingesetzt werden, sollten aber die Ausnahme bleiben. Bei der Berechnung der Wirkung fließen die gewährten Prämien der vergangenen Spiele ein! Hüten Sie sich vor allem vor der Kombination "Wichtiges Spiel" und "Prämie".

## Multiplayer- und Profi-Tips

# DUUE 5000

Auch Dune 2000 bietet die Möglichkeit, sich im Internet und Netzwerk mit anderen Spielern zu messen. Damit Sie auch erfolgreich gegen die anderen Teilnehmer bestehen können, liefern wir Ihnen nützliche Tips und vollständige Strategien.

#### Tips zum Ressourcen-Management



Auch in der Startphase sollten Sie Ihre Sammler stets bewachen.

- Es reicht gerade im Multiplayer-Modus nicht, nur drei Sammler zu beschäftigen, da man seinen Konkurrenten in Sachen Material und Technik immer überlegen sein sollte. In großen und langwierigen Schlachten mit vielen Teilnehmern empfiehlt es sich, drei Raffinerien mit jeweils fünf Sammlern zu unterhalten.
- Es soltten niemals mehr als fünf Sammler für eine Raffinerie eingesetzt werden, da es dann zu Staus und langen Wartezeiten kommen kann.
- 3. Um den sicheren Transport des Gewürzes zu garantieren, sollten Sie pro Sammler einen Carryall einsetzen, welcher diesen schnell und sicher vom Gewürzfeld zur Raffinerie bringt. Haben Sie zu wenig Carryalls, leidet die Transportgeschwindigkeit darunter.
- 4. Es ist wichtig, immer ein paar Krediteinheiten auf der hohen Kante zu haben, um bei Überraschungsangriffen Reparaturen durchführen zu können.
- 5. Wägen Sie immer zwischen einer Eigenproduktion von Einheiten oder der Bestellung über einen Raumhafen ab. Oftmals ist die Bestellung über den Versanddienst zwar günstiger, Sie bekommen dabei jedoch die gesamte Kostensumme der Einheiten von



Die Gewürz-Produktion läuft perfekt, da wir viele Carryalls und Sammler beschäftigen.

Ihrem Konto abgebucht und können nichts mehr stornieren. Ein weiterer Nachteil ist, daß Sie einige Minuten warten müssen, bis die Schmugglerrakete mit den Waren eintrifft.

#### Taktiken und Strategien in der Anfangsphase und zum Basisbau

1. Klären Sie so früh wie nur möglich die Karte auf, um iiber alles, was vorgeht, Bescheid zu wissen. Denn wenn Sie feindliche Truppen nicht frühzeitig erkennen, können Sie sich nicht auf einen Konterschlag einstellen und werden somit aus heiterem Himmel überrascht, Andersherum können Sie bei einem großen Sichtradius auch Ihre Konkurrenten kontrollieren. Passen Sie aber auf, daß der Feind Ihren Aufklarern nicht zu Ihrer eigenen Basis folgt. Sollte dies geschehen, wären Sie derienige, welcher sich im Nachteil befindet, Opfern Sie





Unser erster Aufklärer wurde fertiggestellt, ...



...erkundet mit einem Kollegen die nähere Umgebung...



...und trifft schon bald auf eine Feindbasis.

bauen können, und vergessen dabei völlig ihre Verteidigung. Diese Situation 186t sich glänzend ausnutzen, um deren Basis gleich zu Beginn dem Erdboden gleichzumachen. Somit merzt man die Gegner aus, welche erst in der fortgeschrittenen Spielphase eine Bedrohung darstellen würden. Auch Gefechte mit nur zwei Spielern lassen sich mit dieser Taktik schnell entscheiden.

3. Das Geheimhalten der eigenen Basis ist eine schwierige, aber auch effektive Taktik, um den Gegner davon abzuhalten, Ihre eigentliche Stärke zu erkennen. Nachdem Sie das Gebiet weiträu-

mig erkundet haben, stellen Sie überall kleine Trupps aus Infanteristen und Panzern ab. Sobald Sie nun feindliche Truppen anrücken sehen, hetzen Sie diesen Ihre Einheiten auf den Hals, und zwar mitten in offenem Gelände. Somit erreicht Ihr



Unsere Basis wächst und gedeiht, wenn auch nicht so schän wie im Jahr 1602.

ררו



- Taktiken und Strategien in der fortgeschrittenen
- Taktiken und Strategien in der Finalen Phase
- Der Dröhner und wie man ihn einsetzt
- Spezielle Taktiken und Strategien der Atreides

Gegner Thre Basis nicht. Schwere Einheiten empfehlen sich für diese Taktik aber nicht, da Ihr Feind versuchen wird, auf jeden Fall mit schnellen Einheiten durchzubrechen. Er wird dann einfach an Ihren Trupps vorbeiziehen, ohne daß diese etwas unternehmen können. Devestatoren zum Beispiel sind bei dieser Taktik also voltkommen fehl am Platz.

- 4. Eine Scheinbasis ist die beste Taktik, den Gegner von Ihrer Hauptbasis wegzulocken und vollkommen zu verwirren. Benutzen Sie dafür die gleiche Strategie wie in Punkt 3, jedoch auf einem anderen Gebiet. Verteidigen Sie das Gebiet mit all Ihrer Macht, und Ihr Gegner wird denken, daß dort Ihre Basis liegt, und immer wieder versuchen, dorthin vorzudringen. Dies macht ihn verwundbar, und er kann von einer anderen Stelle aus angegriffen werden. Es wird nicht leicht sein, diese Strategie zu verwirklichen, doch hat der Feind einmal angebissen, dann ist er meistens dem Untergang geweiht.
- 5. Eine wirkliche zweite Basis bietet ungeahnte Vorteile. Sie können Thren Gegner von mehreren Seiten attackieren und kontrollieren und außerdem mehrere Gewürzfelder bestellen. Jedoch ist es meistens unmöglich, eine zweite Basis im fortgeschrittenen Spielverlauf zu gründen, da die Gegner dann alles daransetzen werden, dies zu verhindern. Legen Sie die Grundsteine zu solch einer Basis schon möglichst früh, damit einige Gebäude errichtet werden können, bevor der Gegner überhaupt merkt, was gespielt wird. Vergessen Sie iedoch nicht, daß der Unterhalt und Ausbau einer zweiten Basis auch doppelt soviel Ressourcen verschlingt, Planen Sie deshalb mehr Raffinerien ein.
- 6. Die Basis sollte generell so gesichert sein, daß sie gegen alle Angriffe gefeit ist. Dafür ist es notwendig, daß Sie verschiedene Waffengattungen einsetzen und sich nicht auf nur eine Art fest-
- 7. Mauern können Wunder wirken. Mit ihnen kann man vor allem die Geschütztürme einzäunen, die dann erst verwundbar sind, wenn die Mauern zerstört wurden. Mauern schützen Sie vor allem gegen Panzerangriffe. Gegen Raketen und Schallwellen sind sie iedoch machtlos.
- 8. Wenn Ihnen die Ressourcen für Geschütztürme fehlen oder Sie einfach nur mobit bleiben möchten, dann können Sie auch Raketenwerfer hinter Mauern postieren. Diese bieten ähnliche Dienste, können jedoch nicht repariert werden und sind schnell zerstort.

#### Taktiken und Strategien in der fortgeschrittenen Spielphase

1. Ihre Gebäude sollten stets erweitert werden, sofern Ihnen die jeweiligen Ressourcen dafür zur Verfügung stehen. Besitzen Sie erst eine gut ausgebaute und ausreichend verteidigte Basis, können Sie zielstrebig auf die "Superwaffen" hinausforschen, um den Feind mit diesen Technologien zu überraschen. Der Spieler, welcher als erstes über diese mächtigen Waffen verfügt, bekommt einen großen Vorteil und wird zunächst derjenige sein, welcher am



Soiche Schlüsselpositionen, wie z. B. Schluchten, sollten Sie auf ieden Fall nutzen.

meisten gefürchtet und am wenigsten angegriffen wird. Diese Phase läßt sich hervorragend zum Bau einer Armee nutzen.

- 2. Flößen Sie Ihren Gegnern Angst ein und erlangen Sie Respekt durch gezielte kleine Attacken und Nadelstiche. Schwächen Sie Ihre Gegner, und Sie werden merken, daß diese versuchen werden, sich zu rächen. Wenn Sie jedoch den Racheangriff abgefangen haben, ist der Spieler meist so sehr geschwächt, daß er dem Erdboden gleichgemacht werden kann.
- 3. Lassen Sie die anderen die Drecksarbeit machen! Wenn Sie bemerken, daß zwei Gegner miteinander im Krieg liegen und einer der beiden einen Angriff plant, unterstützen Sie ihn indirekt, indem Sie zunächst einen kleinen Angriff starten, der den Feind jedoch so stark schwächt, daß der andere ihn erledigen könnte. Während Sie danach Ihre Truppen reparieren, wird dieser den Rest erledigen und den Feind vernichten. Oftmals ist der Angreifer dann ebenfalls so stark geschwächt, daß Sie mit Ihrer starken Armee auch dessen Basis niederreißen können. Passen Sie jedoch auf, daß nicht noch ein anderer Spielteilnehmer so denkt wie Sie!
- 4. Generell ist es besser, eine Basis zu übernehmen, als sie zu zerstören! Sie erhalten dann neues Land und neue Technologien. Somit entfällt der Bau einer eigenen weiteren Basis, Ihre Konkurrenten werden dies aber nicht gerne sehen und wahrscheinlich versuchen. Ihre neue, noch schwache Basis in Schutt und



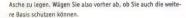
Unsere Basis wird von Ornithoptern angegriffen, die aber nicht viel Schaden verursachen können.







Dieser Felshang kann von oben geschützt werden. Entwickeln Sie ein Auge für Geländevorteile!



- 5. Spieler, welche nur auf mobile Verteidigung setzen, sind stets im Nachteil, da es sehr leicht sein wird, deren Basis zu erobern. Wenn Sie beobarchten können, daß ein Spieler kaum über Geschütze verfügt, starten Sie einen Frontalangriff auf eine einzige Seite der Basis. Natürlich wird der Kontrahent versuchen, den Angniff abzuwehren, und schnell alle Einheiten zum Brandherd ziehen. Während dort das Gefecht wütet, können Sie an einer anderen Stelle mit Pionieren einfallen, welche die Basis langsam von hinten erobern. Wenn Ihr Gegner dies merkt, wird es schon zu soat sein.
- 6. Picken Sie sich in der fortgeschrittenen Phase auch einmal die starken Spieler als Angriffsziel heraus. Oftmals kann man diese zerstören, wenn sich auch andere Mitspieler am Sturm beteiligen. Achten Sie dabei aber darauf, daß alles wirklich zerstört wird und keiner versucht, sich in dem Angriff zu stärken.
- 7. Allianzen können wichtig sein, müssen aber nicht bis zum Ende des Spiels durchgehalten werden. Schließen Sie Allianzen, wenn Sie entweder sehr schwach oder sehr stark sind. Sind Sie schwach, können die anderen Spieler Sie schützen, sind Sie aber stark, werden vieileicht alle anderen Spieler versuchen, Sie gemeinsam zu vernichten. Dies kann eine Allianz natürtich verhindern, und viele Spieler sind so naiv und lassen sich auf eine Allianz nätürtich werhindern, und viele Spieler sind so naiv und lassen sich auf eine Allianz nätt einem starken Spieler ein. Sie sollten dies niemals tun, da diese Spieler offmals ihre Bündnisse brechen, wenn man gerade nicht damit rechnet. Sind Sie ein Spieler der Mittelklasse, sollten Sie zunächst nur defensiv agieren und keine Bündnisse eingehen. Warten Sie lieber, bis sich die unterschiedlichen Gegner selber zerfleischt haben, und schlagen sie danach zu

#### Taktiken und Strategien in der Finalen Phase

- Es kann nur einen geben! Stellen Sie Ihr Spielziel unter dieses Motto. In der finalen Phase finden sich nur noch die z\u00e4hesten Strategen, welche versuchen werden, mit den unterschiedlichsten Strategien ihre Gegner in die ewigen Jagdgr\u00fcnde zu schicken.
- Wenn es nur drei Spieler gibt, wäre ein Bündnis zwischen zwei von diesen für den außenstehenden Spieler fatal. Er würde ge-



Bei diesem starken Devestator-Angriff ist der Gegner nicht mehr in der Lage, zu blocken.

gen zwei starke Spieler nie überleben können. Versuchen Sie unter allen Umständen, diese Bündnisse zu vereiteln.

3. Da am Ende meistens nur noch ein Gegner existiert, müssen Sie die Angriffe von nun an selber in die Hand nehmen. Planen Sie alles sorpfältig und seien Sie auf Rückschläge gefaßt. Denn nur der beste kann überleben und Dune kontrollieren.

#### Der Dröhner und wie man ihn einsetzt



wurm aus weiter Ferne an, ...



...verzieht sich, sobald das Ungetüm angekommen ist, ...

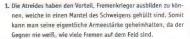
Im Multiplayer-Modus steht dem Wüstengeneral noch eine ganz besondere Einheit zur Verfügung: der Dröhner. Dieser Infanterist schleppt ein Gerät mit sich herum, welches Sandwürmer anzieht. Normalerweise ist die Anwesenheit eines solchen Wurms zwar von Nachteil, doch was ist, wenn er den Boden im



...und kann freudig zuschauen, wie der gegnerische Sammler gefressen wird.

feindlichen Terrain umpflügt? Versuchen Sie, unbemerkt Dröhner auf Spice-Felder zu bringen, welche vom Gegner bearbeitet werden, und lassen Sie es dann kräftig dröhnen. Wenn ein Sandwurm kommt, verlassen Sie schnell das Feld und überlassen ihm die gegnerischen Einheiten zum Mittagessen. Wie so etwas funktioniert, zeigen Ihnen unsere Screenshots.

# Spezielle Taktiken und Strategien der Atreides







#### Alles auf einen Blick

- Spezielle Taktiken und Strategien der Ordos
   Spezielle Taktiken und Strategien der Harkonnen
- Wanted
- 2. Die Fremen sind vor allem für Überraschungsangriffe geeignet. Starten Sie einen großen Angriff an einer Seite des Feindlagers und warten Sie, bis sich die Abwehr vollständig darauf konzentriert. Dann können Sie an einer anderen Seite mit einer Fremenarmee anrucken und den Feind hinterrücks vernichten.
- Aufklärung im späteren Verlauf des Spiels sollten ebenfalls die Fremen übernehmen, da sie nicht gesehen und somit auch nicht getötet werden.
- 4. Wenn Sie ein ganz spezielles Gebäude oder eine ganz spezielle Einheit des Feindes zerstören möchten, sind die Eingeborenen ebenfalls unersetzbar. Sammeln Sie eine große Gruppe und schleichen Sie sich an das Zielobjekt heran. Haben Sie genug Leute beisammen, eröffnen Sie das Feuer und zerstören Sie das Objekt. Danach können Sie wieder leise verschwinden. Wenn Ihr Kontrahent merkt, wie ihm geschieht, ist es meistens schon zu spat. Am besten läßt sich diese Taktik auf Sammler anwenden, denn ohne diese bleiben dem Gegenspieler die Krediteinheiten aus.
- 5. Ornithopter sind zwar nur schwach gepanzert, aber dafür sehr schnell. Haben Sie es nicht geschafft, ein bestimmtes Objekt vollstandig zu vernichten, schicken Sie die Flugkörper nach, welche dann den Rest erledigen. Andersherum können Sie den Feind damit auch vor einem Angriff schwächen.
- 6. Sonic Tanks sollten immer in einem Halbkreis den Feind bekämpfen, da die Trefferquote dann 100% beträgt. Dahinter können Sie auch noch Raketenwerfer stationieren, welche zähen Einheiten, wie dem Devestator, den Rest geben.

#### Spezielle Taktiken und Str<mark>ategien</mark> der Ordos



- 2. Devlatoren sind die gefährlichsten Einheiten der Ordos. Sie können mit diesen die feindlichen Fahrzeuge einer Gehirmakschunterziehen, so daß Sie diese kurze Zeits eilber befehligen können. Stellen Sie grundsätzlich viele Devlatoren auf und fangen Sie damit die Angriffe der Feinde ab. Haben Sie eine Armee paralysiert, gibt es zwei Möglichkeiten, diese zu "mißbrauchen". Devestatoren sollten generell sofort Selbstmord begehen, auch andere langsame und stark angeschlagene Einheiten können Sie direkt zerstören. Dies ware auch schon die erste Möglichkeit. Geben Sie allen Einheiten den Befehl, sich selber bzw. gegenseitig zu vernichten. Die zweite, wesentlich effektivere Methode ist es, mit der Armee einen sofortigen Gegenangriff zu schlagen. Somit schädigen Sie den Gegner doppelt: Er verliert seine teure Armee und muß noch Gebäudeverluste in Kauf nehmen.
- 3. Die Ordos sind auf Raumhäfen angewiesen, da ihre Technologie nicht so weit fortgeschritten ist wie die der anderen Adelshäuser. Sie sind zum Beispiel nicht in der Lage, eigene Raketenwerfer zu produzieren, und können sie nur bei Schmugglern ordern.

Der Raumhafen ist infolgedessen das wichtigste Gebäude der Ordos. Gleichzeitig mutiert er jedoch auch zum ersten Angriffsziel.

#### Spezielle Taktiken und Strategien der Harkonnen





Wir visieren mit der Hand des Todes ein Ziel an.

 Harkonnen sind generell auf die Offensive ausgelegt, was schon die starken Waffen, wie der Devestator, zeigen. Mit den Harkonnen sind Sie also fast immer einer der Angreifer im Spiel.



Daraufhin kommt die Rakete nach kurzer Zeit angeflogen...

2. Eine große Anzahl von Devestatoren ist kaum zu stoppen, außer Ihr Feind verfügt über eine beträchtliche Anzahl von Deviatoren. Sollten sich diese auf einem Fleck befinden, schicken Sie eine Hand des Todes auf sie herunter. Danach



...und zerstört Einheiten und schwache Gebäude.

steht einem Angriff nichts mehr im Wege.

3. Die Hand des Todes kann ähnlich wie der Ornithopter der Atreides entweder vor einem Angriff zur Schwächung der feindlichen Reihen genutzt werden oder aber nach einem Angriff die schwer beschädigten Einheiten vollständig vernichten. Auch Truppenansammlungen können mit der Hand des Todes zerschlagen werden.

Christian Pfeiffer

#### WANTED

Sie kennen noch weitere Strategien, Kniffe und Tricks zu Westwoods Wustenspektakel? Dann nichts wie her damit! Wir freuen uns über jede Einsendung. Jeder abgedruckte Tip wird selbstverständlich mit einem angemessenen Honorar vergütet. (Bankverbindung nicht vergessen!)

Computec Verlag • Tips & Tricks: Dune 2000 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

e-Mail: tips@pcaction.de

# **ERSTE** +HILFE

## Unreal

Der Eightball hat ebenfalls einen dritten Waffenmodus. Dafür lädt man im Modus 1 mehrere Raketen und aktiviert während des Ladevorgangs den zweiten Waffenmodus mit der rechten Maustaste. Jetzt. hält man beide Tasten gedrückt, bis die Raketen abgefeuert werden. Die Raketen werden nicht mehr in einer horizontalen Linie, sondern in Kreisform aboeschossen.

Konstantin Rosenberger

## StarCraft

Wenn man von den Terranern mit einer Atomrakete beschossen wird. erhält man kurz nach dem Abschuß die Nachricht "Nuklearer Abschuß gesichtet". Nun sollte so schnell wie möglich das anvisierte Gebäude angehoben werden. Nach ca. 30 Sekunden kann man es wieder auf den Boden setzen. Die abgeschossene Rakete wird niemals ankommen. Das anvisierte Gebäude ist fast immer eines der Hauptgebäude, und wenn man sofort nach Erhalt der Nachricht speichert, kann man für den Fall, daß man das falsche Gebäude angehoben hat, einfach den Spielstand wieder einladen und das richtige Gebäude anheben.

**Martin Noll** 

Wenn man mit gedrückter Unschalten (Shift)-Taste mehrmals eine Einheit anklickt, hört man nach einigen Malen neue Sprüche.

Jan Erik Herrmann

# Carmageddon 2 - DEMO

Wenn Sie in der Demo von Carmageddon 2 alle Fahrzeuge fahren wollen, müssen Sie nur in der Datei GENERALTXT (im DAIA-Verzeichnis) eine Zeile ändern. Suchen Sie nach dem Text EAGLE3.TXT (zu finden genau hinter "Cars to use as defaults") in einem der Dateinamen, die Sie im Verzeichnis DATA/CARS finden, Nur VOLVO,TXT läßt die Demo abstürzen.

#### André de Frere

#### COMMANDOS Legen Sie das Lockgerät des Green Beret auf den Boden

und stellen Sie ein Faß darüber. Wenn Sie jetzt eine Patrouille anlocken und das Gerät mehrmals ein- und ausschalten, während die Gruppe da orsteht, können Sie den Anführer der Gruppe zu einem Schuß auf das Gerät provozieren. Damit sprengt er sich selbst und seine Truppe in die Luft.

Bastian Hirschfelder

Wenn der verkleidete Spion als letzter in ein Fahrzeug einsteigt, wird das Fahrzeug von feindlichen Soldaten nicht als Ziel angesehen, und Sie können beliebig viele Feinde umfahren.

Jan Kröckel

#### CONSTRUCTOR

Diese Cheat-Codes muß man im Ein- bzw. Mehrspielermenü eingeben und mit Enter bestätigen.

Wenn der Cheat erfolgreich aktiviert wurde, ertünt ein kurzer Signalton. Wenn man jetzt C drückt, sieht man neben dem Datum ein Pluszeichen. Dies zeigt ebenfalls an, daß der Cheat aktiviert wurda

estades 137 Jedes Grundstück kann gekauft werden.

loans030 Man kann einen Kredit in beliebiger Höhe aufnehmen. fences673 Man kann immer und überall ieden Zaun bauen.

tenants127 Man kann jeden Mieter auswählen.

weapons473 Jede Waffe kann gekauft werden. gangster822 Arbeiter können immer in Gangster umgewandelt werden. Es können immer Arbeiter gekauft werden. worker902

speed471 Nathwork-Modus wird schnoller houses748 Man kann iedes Haus anwählen.

action674 Schon im Schwieriakeitsarad EASY kann iede Aktion ausgeführt werden.

andouts337 Alles kann gebaut werden.

missions824 Mit Alt-I schaltet man die Missionen an/aus. complain840 Mit Alt-C schaltet man die Beschwerden an/aus. cadets552 Mit Alt-P schaltet man die Polizei an/aus.

teamoi18 Man kann jederzeit das Team wechseln. map 75 Alle Karten sind mit beliebiger Zahl von Spielern spielbar.



Fall: Sie in Constructor immer wieder an den Aufträgen scheitern, können Sie mit diesen Cheats einfach die Aufträge abschalten und sich nur dem Aufbau der eigenen Gemeinde widmen.

Tim Zibell

# Cart Precision Racing

Die folger den Cheat-Codes muß man einfach während des laufenden Spiels eintippen:

bravo Die Reifen reagieren nicht mehr auf Kontakt mit anderen Fahrzeugen.

Sie fahren mit dem Pace-Car.

Wechselt zwischen MPH- und KMH-Anzeige. ec frame Zeigt die dargestellten Bilder pro Sekunde.

Taste M eingeblendet).

попас Schadtet die Flaggenanzeige ein/aus. Die Übersichtskarte wird gedreht (Karte wird mit der

## Warhammer: Dark Omen

Im Hauptmenii tippt man FUDGEISLUSH ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

Jetzt kann man im Verwaltungbildschirm (Buch) folgende Tastenkombinationen henutzen:

CTRL-C+G 1000 Goldsticks

CTRL-C+T 1000 Goldstücke abziehen CTRL-C+E

Erfahrung der Einheit steigern CTRL-C+U Die gewählte Einheit kann nicht aufgerieben werden.

Wenn man im Hauptmenü statt FUDGEISLUSH BRINGEMON eintiopt. kann man in den Kämpfen verschiedene Tasten benutzen.

F-12 Kamnf beenden

CTRL Jetzt kann man mit der Maus auch feindliche Einheiten

Wenn man K während des Angriffs einer ballistischen Einheit gedrückt hält, trifft diese 100%.

Magiepunkte anheben

Kai Killing

# Mechcommander (V1.8)

Vor allem die schnellfeuernde Artillerie ist sehr praktisch. So bekommt man fast jeden Gegner aus dem Weg. Passen Sie nur auf, keine eigenen Einheiten zu erwischen



Wenn man das Mechcommander Update 1.8 installiert hat, kann man die folgenden Cheats anwenden:

Dazu muß man im Installationsverzeichnis die Datei "windows fit" in "ixtlriimceourl" umbenennen. Dann stehen im Spiel folgende Cheat-Codes zur Verfügung:

Die folgenden Codes milssen im Mechhangar eingegeben werden: poundofflesh Addiert dem aktuellen Vermögen 1.000.000

Geldeinheiten hinzu.

rockandrolipeople Die Beschränkung auf ein maximales Abwurf-

gewicht wird deaktiviert.

Während des Spieles:

framegraph

STRG-ALT-W Mission erfüllt

osmium Alle Einheiten des Spielers werden unzer-

lorrie Beschädigte Mechs werden repariert.

lordbunny Unlimitierte, schnellfeuernde Artillerie, mit "B" und linkem Mausklick aktivieren

minoevestaveseentheolory Ganze Karte wird aufgedeckt.

deadeve Alle Mechführer bekommen den jeweils höchsten Schußwert.

Zeigt die dargestellten Frames/Sekunde an.

Mischa Mandi

#### KKOD 2: KROSSFIRE

1. Artillerie mit Maschinengewehrfunktion Für diesen Cheat braucht man selbstverständlich eine Artille-

rie. Als erstes stellt man die Spieloeschwindigkeit herunter (um die Ziele schnell genug anklicken zu können) und wartet, his die Artillerie schußbereit ist. Wenn man vorher die Leertaste betätigt, muß man nicht den Moment des Abfeuerns abpassen. Dann gibt man mittels Alt + linke Maustaste moglichst viele Ziele im Feuerbereich der Artillerie an. Wenn man eine Stelle oder Einheit doppelt anklickt, wird der Gegner nun mit einem Kugelhagel überzogen, der fast alles zerstört. So können Sie innerhalb von einer Minute etwa so viel zerstören wie normalerweise



2. Transportflugzeug/Schweber/Transportgleiter an gegnerischer Luftabwehr vorbeiftleger, lassen, ohne daß sie abgeschossen wird.

Wenn man einen Transporter nicht landet, aber auch nicht in voller Höhe fliegen läßt, dann kann weder die gegnerische Luftabwehr



noch die Boden-Luft-Verteidigung etwas gegen ihn ausrichten. Man muß nur noch ein Auge auf die gegnerische Luftwaffe werfen. Diese trifft den Flieger noch gelegentlich, richtet dabei allerdings nicht viel Schaden an. Um einen Transporter im Tiefflug fliegen zu lassen, muß man ihn erst landen lassen. Kurz bevor er auf dem Boden aufsetzt, gibt man dem Transporter einfach das Kommando, einen Punkt in der näheren Umgebung anzufliegen. Der Transporter bleibt nun knapp über dem Boden, während er das neue Ziel ansteuert. Diese Taktik kann man nun mehrmals wiederholen, bis man den Transporter an seinem Zielpunkt mitten in der Basis hat. Aber Achtung, mit Waypoints funktioniert diese Ausnutzung eines Bugs nicht.

Entgegen der Aussage im Handbuch können auch Einheiten aus Technologiebunkern mit Hilfe von Reparaturdroiden repariert werden. Wenn man sehr schnell ist (oder die Spielgeschwindigkeit auf sehr langsam stellt), kann man Bomber bei einem Angriff auf feindliche Truppen zweimal angreifen lassen, Geben Sie den Bombern zuerst ein Ziel ganz zu Beginn des feindlichen Haufens, Sobald die Bomber ihr Ziel erreicht haben, klicken Sie schnell auf ein Ziel am Ende der feindlichen Angriffstruppe. So werfen die Bomber auf beide Ziele drei Bomben ab, ohne einen zweiten Anflug zu benötigen. Da Bomber die Bomben immer ein Stück vor dem gewünschten Ziel abwerfen, sollten Sie beim Angriff auf ein Gebäude (vor allem bei Türmen) mit Hilfe der Alt-Taste das Angriffsziel etwas hinter den Türmen angeben. So treffen die Bomben viel öfter. Nach der Zerstörung des Gebäudes müssen Sie die Bomber aber von Hand zurückbeordern, da sie ansonsten immer wieder den gewählten Fleck anfliegen und angreifen.

Matthias Kübel und Raffael Faßler

# Dominion – Storm over Gift 3 (DEMO)



Wenn Sie diese Tips benutzen, können Sie aus der Demo zu Dominion viel mehr herausholen, als eigentlich gedacht war.

Die fünf Levels der Demoversion können ohne Probleme etwas bearbeitet werden, so daß man mehr und vor allem bessere Einheitenbauen kann. Zusätzlich kann man sich noch fast unbegrenzt viel Geld herbeicheaten, mit dem keine der Missonen mehr zum Problem werden sollte. Die zu editierenden Dateien sind: Demo-1.sdl, Demo-2.sdl, Demo-3.sdl, Demo-3.sdl, Demo-6.sdl und Demo-6.sdl. Diese lädt man in einen einfachen Texteditor (z. B. den Windows-Editor) und sucht nach einem Abschnitt. der ungefähr wie dieser aussieht:

; Player 0 settings

SET\_PLAYER\_RACE = PLAYER\_O, HUMAN

SET\_PLAYER\_COLOR = PLAYER\_O, O

SET\_TECH\_LEVEL = PLAYER\_0, 0 SET\_MEN\_MATERIAL = PLAYER\_0, SET, 0, 0, 0, 0, 0, 0

Hier gibt es drei verschiedene Werte, die man zu seinen eigenen

Gunsten abandern kann: ; Player O settings

SET\_PLAYER\_RACE = PLAYER\_O, HUMAN

SET\_PLAYER\_COLOR = PLAYER\_0,0

SET\_TECH\_LEVEL = PLAYER\_0, 500

SET\_MEN\_MATERIAL = PLAYER\_0, SET, 9999, 9999999, 0, 0, 0, 0

Die erste Änderung setzt den Techlevel auf 500. So kann man einige neue Einheiten bauen, die in der Demo eigentlich nicht verfügbar wären. Die zweite Änderung stellt 9.999 Minner ins Lager, so daß man genau so viele Einheiten bauen kann, und die dritte Änderung gibt dem Spieler 9.999.999 Geldeinheiten.

Falls Sie Interesse haben, finden sich in diesen Dateien noch viele weitere Eintragungen, mit denen man die vortiegenden Karten fast komplett umstricken kann. Stöbern Sie einfach etwas durch die Dateien, viele Zeilen sind selbsterklärend oder durch Kommentare erklärt.

Ioannis Stefanidis

# Might & Magic 6

Wenn Sie schon zu Beginn des Spieles Luftexperte werden wollen, mussen Sie in Neu-Scorpigal an die südliche Mauer der Bank klicken. Nach etwas "Suchen" hält man plötzlich eine Flug-Rolle in der Hand. Diese wendet man auf den Charakter an, der Luftmagnie-Level 4 (oder



höher) ist und begibt sich auf das Dach der Bank. Wenn man das Haus betritt, trifft man auf den Experten, der für 1.000 Goldstücke ihren Luft-Magie-Charakter zum Experten ausbildet.

Es gibt einen kleinen Trick, seine Charaktere schon zu Beginn des Spiels gehörig zu verbessern:

Zuerst sucht man sich einen Luft-Meister als Anhänger, der einen einmal am Tag fliegen läßt (alternativ reicht es natürlich auch, wenn einer der eigenen Charaktere schon fliegen kann oder Sie die Flugrolle aus der Wand der

Bank benutzen: siehe oben). Nun bringt man all sein Geld mit Ausnahme von 4 Goldstücken auf die Bank. Anschließend fliegt man in Neu-Scorpigal auf das nach Norden zeigende Dach des Seeräuberlagers, landet darauf, dreht sich nach Süden, wechselt in den Rundenmodus und drückt die Leertaste. Die Truppe ist nun unmittelbar vor den Schrein der Götter in Drachensand teleportiert. Als erstes muß man sich jetzt in Richtung des Schreines drehen. Dann hebt man den Rundenmodus auf und rennt so schnell man kann, zum





Schrein. Jetzt klickt man den Schrein mit jedem Partymitglied an, woraufhin die Eigenschaften jedes Party-Mitglieds permanent um 20 erhöht werden. Diese Aktion muß so schnell wie möglich von-



statten gehen, da die Drachen, die den Schrein der Götter bewachen, eine Am-Fängergruppe wirklich innerhalb von Sekunden "grülen" können. Jetzt kann man sich von den Drachen töten lassen, dem Tod entkommen und in Neu-Scorpigal sein restliches Geld von der Bank abheben.



Weiterhin gibt es in Might & Magic & einen versteckten Dungeon. U.n. diesen "New World Computing"-Dungeon zu erreichen, muß man auf die Wand links vom Schrein der Götter kitcken. In diesem Dungeon lasse...ich viele für Anfänger gute Ausritztungsgegenst\*inde und Gefäße entdecken. Besonders

zu erwähnen ist vielleicht noch die Angst, die sich auf die gesamte Gruppe legt, wenn das Büro des Chefs betreten wird!

Malte Malvcha



Wenn Nicolai auf seinem Ausflug zum Zirkus entwischen sollte, finden Sie ihn im Hauptzelt des Zirkus'. Dieser befindet sich im Dezember in der Schmugglerbucht, im August. im Sumpf der Verdæmmten und im April in Blackshire. Bevor Sie ei-

nen Thronsaal betreten, sollten Sie immer einen kurzen Blick auf Ihren Ruf werfen. Ist dieser schlechter als Durchschnitt, landen Sie für ein Jahr im Gefängnis.

Thomas Dördelmann

Man kann teilweise durch Türen hindurchschießen. Dazu spricht man den Zauberspruch "Magisches Auge" und läuft bis zu der entsprechenden Tür, so daß man die Feinde auf der Landkarte als rote Punkte sehen kann. Jetzt geht man wieder einige Schritte zurück und schießt auf die Tür. Wenn es nicht gleicht klappt, muß man sich vor der Tür noch etwas hin- und herbewegen und erneut schießen.

Benjamin Groß

Das Codewort für die Tür in Goblin Wacch lautet NILBOG. Um die Mission zu erfüllen, braucht man aber den Zettel mit den Hinweisen aus den Tresoren.

Um die Türen im Tempel of Baa zu öffnen, muß man sie in der folgenden Reihenfolge anklicken: Norden, Osten, Westen, Süden, Wenn man einen Fehler macht, bekommt man einen Elektroschock.

Das Paßwort, um an den Kristall in Schloß Alamos zu kommen, lautet JBARD.

Im Tempel of Varn benötigt man die sechs Zettel mit den Paßwörtern der Offiziere: aruhu, yttocs, ulus, yoccm, kcops, krik,

Wenn man alle 15 Obelisken besucht hat, kann man aus den erhaltenen Nachrichten folgendes zusammenbauen:

In\_the\_land\_of\_the\_dragon\_to\_north\_by\_far\_northeast,\_lies\_the\_c ache\_of\_the\_captain\_heath\_the\_weight\_of\_the\_least,\_Hid\_for\_the \_ship\_of\_the\_sun\_before\_her\_functions\_ceased,\_lift\_thestone\_and \_vou\_have\_won;\_this\_riddle's\_puzzle\_pieced.

Dabei handelt es sich um einen Stein, in dem sich 250.000 Goldstücke und die beiden mächtigsten Zaubersprüche des Spieles befinden. Wenn Sie der Patch zu Might & Magic VI noch nicht auf Ihrem Computer installiert haben, können Sie den Stein mehrmals anklichen und erhalten jedesmal wieder 250.000 Goldstücke. Der Stein befindet sich in der Nähe der Pyramide in Dragonsand.

Wenn man den Knopf auf dem Schreibtisch des Chefs im NWC-Dungeon betätigt, werden die Werte aller Charaktere temporär um 256 Punkte angehoben. Es lohnt sich also, vor schwierigen Kämpfen mit einem Loyd's Beacon hierherzuspringen und auf den Knopf zu drücken.

Andreas Baver

## Micro Machines V3

Auf dem Billardtisch können Sie unter den Tisch fahren, indem Sie an die Begrenzung fahren. Dort beschleunigen Sie, bis Sie zu einem Loch kommen. Hier lenken Sie etwas in die Richtung des Lochs und fahren hinein. Dies funktioniert aber nicht mit den Taschen an den Ecken. Wenn Sie wiedel auf den Tisch wollen, fahren Sie einfach in ein beliebiges Loch.

Wenn Sie auf dem Küchentisch in den Toaster fahren, werden Sie als Feuerball wieder herausgeschleudert.

Sebastian Luca

# Deathrap Dungeon

Die folgenden Cheat-Codes gibt man einfach während des Spieles ein:

ELIVIS Unverletzbarkeit
TOOLS Alle Waffen
TAKI Nächster Level
MMMUNGO Stärke
ELLY Geschwindigkoft
CAFFEINE Gesundheit

**Andreas Waas** 

## Gex 3D

Tastenkombination → Wirkung

Hoch, Hoch, Runter, Rechts, Leertaste, Runter → Unendlich viele

Links, Rechts, Leertaste, Runter, Rechts, Links → Sie werden unverwundbar.

Rechts, Rechts, Links, Rechts, Leertaste, Runter, Rechts → Freie Levelauswahl (Select drücken)

Leertaste, Links, L, Hoch, Runter → Ein cooler Spruch ertönt.

Rechts, Leertaste, Rechts, Links, Lertaste, J → Ein Timer wird eingeschaltet.

Links, L, Hoch, Runter,Rechts, Rechts, Links, Leertaste, Hoch, Runter → Ein Debug-Menü erscheint.

Philipp Schüring

## Monster Truck Madness 2



Wenn-Sie eine Einstellung in der Datei Monster.ini verändern, können Sie auf einer Strecke mehr fahren:

Im Unterverzeichnis SYSTEM des Monster Truck Madness 2-Verzeichnisses findet sich die

Datei "Monster.ini". Wenn man hier hinter dem Eintrag showHiddenTrack die wahrscheinlich vorhandene O durch 666 ersetzt, wird eine weitere, geheime Strecke aktiviert.

Jeremias Reith



# THEMA **TECHNIK**

Viele Spiele verlangen die neuesten Treiber Ihrer Grafikkarte. Da Internetzugänge noch keine Selbstverständlichkeit sind. haben wir eine Auswahl der aktuellsten Treiber auf die CD gepackt. Im folgenden erfahren Sie, welche unterschiedlichen Treiber es gibt und wie man sie einrichtet.

das Thema Hardware-Treiber wieder auf die Tagesordnung gisterkarte "Treiber" beinhaltet den Button "Treiber-Info". Ein letz-

gebracht. Ab dieser Ausgabe starten wir deshalb ein Special im Rahmen der Thema Technik-Ruhrik. das in den nächsten Monaten Ihren PC auf Vordermann bringen wird. Teil 1 hat es sich dabei zum Ziel gesetzt, Ihre angestaubten Grafikkarten-Treiber zu aktualisieren

#### Der kleine Unterschied

Da Beschleunigerkarten sehr oft gleiche Grafikchips verwenden, steht der Anwender häufig vor der Wahl zwischen zwei Treibervarianten. Den größten Bedienungskomfort bieten Treiber direkt vom Kartenhersteller, Eingebaute Zusatztools erleichtern es beispielsweise, die Hardware spielenah einzurichten. Bietet der Platinen-Hersteller allerdings keine eigenen Treiber an, so greift man auf die Referenztreiber des jeweiligen Chipherstellers zurück. Diese bieten zwar in der Regel nur ein Treiber-Grundgerüst, sind aber trotzdem problemlos lauffähig.

#### Treiber-Infos

Um den aktiven Treiber nicht versehentlich durch einen alten zu überschreiben, sollten Sie die Versionsnummern vergleichen. Nach einem Rechtsklick auf das "Arbeitsplatz"-Icon wählen Sie nun den Eintrag "Eigenschaften" an. Es erscheint das Dialogfenster "Eigenschaften für System" mit vier verschiedenen Registerkarten. Klicken Sie dort auf den "Geräte-Manager" und suchen Sie unter der Rubrik "Grafikkarten" den Eintrag für Ihre aktive Grafikkarte aus. Ein



Die Treiber-Infos zeigen Ihnen die Versionsnummern der verschiedenen Treiberkomponenten (hier: Riva 128).

Hintegrand 3Dtr Veedoo2	STB Vacon	Darstellung Erretellungen
item Irda	E.	163
30to Hardware Profile		
Scardine Intelleevis	Met Detected	
FR Revision	4	i
Frene Buffer Hismony	4148	1
Texture Mapping Unit(e)	2	1
TAU Reveron Total Testure Memory	EME	
,	O PROP	
30to Software Profile		
Fall-family ap Vall Version	4 10 01 0015	in in
Winds Dis Dever Fettion	253	
WinGlide 3 x Sever Verson	100	
Dencido Dever Version	4 10 th 0180-2 17	
DenciaD 32-bit DLL Version	4 10 01 0180-2 17	_
DescRID 16-bit DLL Version	4 19 01 0180-217	
	_	
Qu	10	
May 30th tota	Advenced System	Info. Dejeat
OK	Abbacton	1
UIL	-cores en	

lierte Glide- und Direct3D-Treiberversion der Voodoo'-Karte erkennen.

ie Veröffentlichung von Windows 98 und DirectX 6 hat Mausklick auf "Eigenschaften" öffnet ein neues Fenster. Dessen Re-

ter Mausklick, und Sie erhalten die gewiinschten Informationen.

Etwas anders verhält es sich bei einer Add-on-Karte der Marke Vondon, Um deren aktuelle Treiber-Versionsnummer zu ermitteln, schließen Sie zunächst alle Anwendungen, Nach einem Rechtsklick auf das Windows-Desktop wählen Sie "Eigenschaften" und gelangen in den Dialog "Eigenschaften von Anzeige". Dort wechseln Sie in die Registerkarte ihres 3D-Beschleunigers und klicken auf den Button "System Info". In dem nun erscheinenden Fenster finden Sie detaillierte Angaben über bereits installierte Treiber.

#### Installationshürden

Nachdem Sie den neuen Treiber von der Heft-CD in ein Verzeichnis entpackt oder hineinkopiert haben, rufen Sie im Geräte-Manager wie oben geschildert das Eigenschaften-Dialogfeld Ihrer Grafikkarte auf. Nun klicken Sie auf den Button "Treiber aktualisieren". Der "Assistent für Gerätetreiber-Updates" bietet Ihnen prompt seine Hilfe an. Nachdem dessen Automatik-Funktion keinen neuen Treiber finden konnte, müssen Sie ihn zweimal auf das vorbereitete Verzeichnis verweisen. Nach dem Kopieren der Dateien und einem Neustart sollte alles problemlos funktionieren. Bei einigen Treibern kommen Sie um diese Prozedur allerdings herum, da sie eigene Installationsroutinen (meist in einer setup.exe) mitbringen. Diese kopieren die Dateien selbständig und aktualisieren das System sehr komfortabel.

Hersteller	Internet-Adresse:	Technische Hotline:	Erreichbar:
Anubis	http://194.18.155.92/tdeutsch.htm	06897/9088-74/-15	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
ATI	http://www.atitech.com	0035-318077826 (Irland)	Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr
A-Trend	http://www.a-trend.com	0031-243788809 (Niederlande)	Martin Homberg, Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
Canopus	http://www.canopuscorp.com	-	
Creative Labs	http://www.cle.creaf.com/germany/	089/9579081	Mo-Fr 9.00-17.30 Uhr
Diamond	http://www.diamondmm.de/diamondde/ger/ homepage.htm	08151/266330	Mo-Do 9.00-16.30 Uhr; Fr. 9.00-12.15 Uhr
Elsa	http://www.elsa.de/DEUTSCH/FRAMES.HTM	0241/606-6131	Mo-Fr 9.00-17.00 Uhr
Guillemot	http://www.guillemot.com/germany/	0211/33800-42	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
Hercules	http://www.hercules.com/	089/89890573	Mo, Di, Do, Fr 10.00-12.00 and 14.00-15.30
Jazz Multimedia	http://www.jazzmm.com/	0190/787776	Mo-Fr 8.30-22.00 Uhr
Matrox	http://www.matrox.com/mgaweb/german/ german.htm	089/614474-33	Mo-Fr 9.30-12.00, 14.00-16.30 Uhr; Fr nur vormittag:
miroMedia	http://www.miro.de/	01805/225450	Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr
Number Nine	http://www.nine.com/	089/614491-13	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
Orchid	http://www.orchid.com/		-
Pearl	http://www.pearl.de	07631/360300	Mo-Fr 9.00-16.00 Uhr
STB	http://www.stb.com		_
Typhoon	http://194.18.155.92/tdeutsch.htm	06897/9088-74/-15	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
VideoLogic	http://www.videologic.com/	06103/934714	Ma, Di, Do 10.00-12.00 Uhr und 13.00-17.00 Uhr; Mi 13.00-19.00 Uhr; Fr 10.00-13.00 Uhr
Wicked3D	http://www.wicked3d.com	0241/4704116 (Infoline)	Mo-Fr 9.00-17.00 Uhr

Chipsatz-Hersteller	Grafik-Chips	Internet-Adresse:
3Dfx	Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo'	http://www.3dfx.com/
3Dlabs	Permedia 2	http://www.3dlabs.com/
ATI	Rage IIc, Rage Pro	http://www.atitech.com
Cirrus Logic	Diverse	http://www.cirrus.com/
Intel	Intel740	http://developer.intel.com/design/graphics/740/
Matrox	Diverse	http://www.matrox.com/mgaweb/german/german.htm
Number Nine	Ticket to Ride	http://www.nine.com/
nVidia	Riva 128	http://www.nvidia.com
Rendition	Rendition V2200	http://www.rendition.com
S3	Savage3D	http://www.s3.com/
TsengLabs	Diverse	http://www.tseng.com
VideoLogic	PowerVR	http://www.videologic.com/

Die besten Webseite	en:	
Name:	Grafik-Chips	Internet-Adresse:
Matrox Users Resource Center	Matrox Chipsätze	http://www.MatroxUsers.com/body.html
Permedia2 General Resource	Permedia 2	http://3dlabs.dimension3d.com/
Power VR Power Site	PowerVR	http://www.ping.be/powervr/
ATI	Rage Pro	http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/8276/
Rivarave	Riva 128	http://www.rivarave.com/
RivaExtreme	Riva 128	http://mvidia.dimension3d.com/
Voodoo Extreme	Diverse	http://www.voodooextreme.com
3dfiles.com	Diverse	http://www.3dfiles.com/
Voodoonation	Voodoo Graphics, Voodoo*, Voodoo Rush	http://3dfx.dimension3d.com/
Björns 3D-Welt	Rendition	http://www.bjorn3d.com/
Dimension 3D	Diverse	http://www.dimension3d.com
3DXTC	Diverse	http://www.voodooextreme.com/3dxtc

#### REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr fruhe Versinnen der seweilsgen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware Calbet ween Three Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen überennstimmen, konnen Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen In diesem Fall handett es sich um keine Beschädigung der CO-ROM Leider konnen wir keinerter Gewahr dafür geben, daß sedes Programm auf unserer CO-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinwersen lessten wir selbstuerstanduch Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und laufführen Zustand ver-IART Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, de Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten, Stellen Sie nun fest, daß mmer noch die aleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse

Computec Verlag Reklamationen PC Action Roonstraße 21 90429 Nürnberg

#### WICHTIG

- · EIN UMTAUSCH IST NUR GE-DEN DEN ORIGINAL-COURON мосттен
- . DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD EÜR DEN HIMTAUSCH RENDITIGT
- · UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN, ZER-SCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGE-FAHR!).

# FC ACTION 10/96

- DEMO-CD-ROM BONUS-CD-ROM
- ☐ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ. Wohnort

fehlerbeschreibung

# 

Logic Apocalypse 30x V4.1.1 PowerVII

ph Heet Baseball V1,4 (e) (Sick Off 96 V1,10a (dev) Longbow 2 V2.09 (int) gbow Gold 3Dfx Patch (e) itional Art of War V1.03 (s d Baron 2 30fx-Patch (ong Red Baron 2 V1.05 (int)

Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS

# CACTION

PLUS-CO 10/98

In diesem packenden Adventure erleben Sie Abenteuer in fremden Welten und Dimensionen. Sprühender Witz und knackige Rätsel machen Die Fünfte Dimension zu einem kurzweiligen Zeitvertreib. Der ständig wechselnde Hintergrund sorgt zudem für Abwechslung. Beginnen Sie Ihre Reise durch Raum und Zeit jetzt.





enter



Ausgezeichnet mit dem PC-GAMES Classic Award

Fr. 9

























# COMPILATION DM 69,95\*













# TITEL **DM 39,95**\*

































stallung und Vertrieb durch FUNSOFT



#### BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN Commandos ......Eidos Interactive Anno 1602......Sunflowers Gold Games 2 ......Topware Interactive Autobahn Raser ...... Davilex Tomb Raider Director's Cut...Eidos Interactive 6 Mech Commander......MicroProse Frankreich 98.....EA Sports 8 Unreal ......GT Interactive 0 13 Age of Empires ......Microsoft (Neu) Forsaken ......Acclaim BattleZone ......Activision 13 16 DSF Fußballmanager 98 .....Cendant Software 12 Tomb Raider 2 ......Eidos Interactive (Neu) Emergency ......Topware Interactive (Nau) Die Siedler II Gold......Blue Byte 17 (Neu) Der Industriemgant Gold ......JoWood 4.0 Best of Voodoo Compilation ,... Electronic Arts 19 Heart of Darkness ......Infogrames

$\sim$		BESTSELLER KARSTADT
Rang	Vermonat	Tital Hersteller
1	1	CommandosEidos Interactive
2	2	Anno 1602Sunflowers
3	3	DSF Fußballmanager 98Cendant Software
4	6	Autobahn Raser Davilex
5	7	StarCraftBlizzard
6	12	Age of EmpiresMicrosoft
7	4	Mech CommanderMicroProse
8	9	Final Fantasy VIIEidos Interactive
9	16	Flugsimulator 98Microsoft
10	11	Heart of DarknessInfogrames
11	(Neu)	Anstoss 2Ascaron
12	14	Tomb Raider 2 Eidos Interactive
13	5	Frankreich 98 EA Sports
14	(Neu)	Megapak 7Koch Media
15	13	EmergencyTopware Interactive
16	19	C&C: Das KombinatWestwood
17	(Neu)	Pro PilotSierra
18	(Neu)	Might & Magic 6300
19	Nea	Bundesliga Manager 98Software 2000
20	10	Pirate's Isle (Add-on Anno 1602) Up to Disc

20 HERSTELLER Herstoller
#1.4 # A A

2	TopWare
3	Electronic Arts
6	Sunflowers
5	Microsoft
5	Blizzard
7	Westwood Studio
3	Ascaron
3	Lucas Arts
10	Acclaim
11	Cendant Softwar
12	Davilex
13	Microprose
14	GT Interactive
15	Origin
16	Blue Byte
17	3DO

Software 2000

Philips Media

Activision

~		BESTSELLER GAMES 40
Rang	Vormonat	Titel Hersteller
1	1	CommandosEidos Interactive
S	4	Anno 1602Sunflowers
3	3	Mech CommanderMicroProse
4	(Neu)	Luia InsideCDV
5	(Neu)	Knights and MerchantsTopware Interactive
6	(Neu)	Bundesliga Manager 98Software 2000
7	(Neu)	AutobahnraserDavilex
8	(Neu)	MaydayJoWood
9	(Neu)	Final Fantasy VIIEidos Interactive
10	(Neu)	Frankreich 98EA Sports

New Flugsimulator 98......Microsoft

R JOYSOFT	BESTSELLE	Vormonat	ing
Eidos Interactive	Commandos	1	
Sunflowers	Anno 1602	2	
GT Interactive	Unreal	3	
Eidos Interactive	Final Fantasy VII	4	
300	Might & Magic 6	5	
	Conflict:Freespace	6	
Blızzard	StarCraft	7	
Sterra	Pro Pilot	В	
Acclaim	Forsaken	9	
EA Sports	Frankreich 98	10	-

#### TOPIO LESERCHARTS Anno 1602 Sunflowers Commandos Eidos Interactive Unreal GT Interactive Age of Empires Microsoft 6 Frankreich 98 EA Sports (Maux) NHL 98 EA Sports StarCraft Blazzard (Neu) Industriegreant Gold Edition ToWood Balls of Steel

# BESTSELLER

13



# LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg



(Neu) Pizza Connection Software 2000

GT Interactive

Stefan Kleinert, Mering

erhält ein Knights & Merchants-Spiel (Tests des Monats 9/98)

# DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN 100 APPRINCENT FEDERALDER

SPORT

-	TUVE	HUTT
Baphomets Fluch 2	*******	Revolutio
Blade Runner		Westwoo
Dark Earth		
Little Big Adventure		
The Curse Of Monke		
Zork: Großinquisito	ř	.Activisio

Anno 1602	
Anstoss 2	Ascaron
	Manager 97 Software 2000
Die Stedler	2 Blue Byte
Elisabeth I	Ascaron
Der Industr	negigantJoWood

STE	PATEBIE
Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
CommandosFid	os Interactive
Dungeon Keeper	Bullfrog
Incubation	
StarCraftBhzzard E	ntertainment

	SIMULATION
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Do	minance FighterEmpire
F-22 Rapto	rNovaLogic
Flying Corp	s Gold Digital Integration
	FighterEidos Interactive
Red Baron	2Sterra

FTFA 98	Electronic Arts
	Electronic Arts
Links LS 98	Access Software
NHL 98	Electronic Arts
NBA 98	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

To be
nment
.Attic
erplay
boows
300
Dogio

nel II Ibriel
Cohn McRae RallyEuropress
F1 Racing SimulationUbi Soft
Grand Prix 2MicroProse
Have a NICE DayMagic Bytes
Motocross MadnessMicrosoft
Moto Racer Electronic Arts

l	PC ACTION 10/98
	Blackstar Multimedia67
	Cendant14, 15, 34, 35, 97
	Codemasters27
	Computec Verlag82, 131, 137, 138, 191, 193, 198, 199
	Cryo29, 127
	DSF215
	Electronic Arts31
	Empire23
	funsoft6, 7, 188, 189
	Nasbro18, 19
	Infogrames49
	Interactive Magno91
	36Lenbeck
	Matrox220
	Media Point99
	MicroProse59
	MLC 137
	Hodern Games51
	MTV 211
	#YG GmbH197
	0kay Soft135
	02 Verlag213
	Philipp Morris
	Raycom103
	Pro Concept127
	Sartek135
	Samsung95
	Software 20002
	Studio Gong131
	Lin Soft 127
	rogel Verlag207
	IPM KG217
	Mal 129
	'amaha205



computer '98









nac

Ausgaben

5

7 PCA PLUS 07/98 "2 Voliversionen"	zu DM 14,90	
J PCA PLUS 08/98 "Descent 2"	zu DM 14,90	
7 PCA PLUS 09/98 "Bling!"	zu DM 14,90	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

GESAMTBETRAG

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

D Bequem per Bankeinzug Konto -Nr

PLZ, Wohnort

\_

Bitte beachten:

	HIII	-COUNTI		Г
ACTION Arachronex Babylon 5 Blode	Antonia Administra	1011 5		
Ratulon 5	Weltraum Achon	Giarra	1. Quartal	99
Blade	Action-Adventure	Gremin		98
Carmaggedon 2	Action-Rennspiel	D2		98
Dankatana.	3D-Action	JON Storm	4, Quartal	98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal	98
Farthworm Jun 40	honeRan	VIS Interactive	Jan	99
Grants	3D-Action	Acclaim	4 Quartas	98
H.F. D.Z Half-Life, Heary Gear Z Indiana Jones And The Infernal Machine. Indiana Jones Park Trespasser May Payne. Mer hijkarnor 3. Messian Outcast Prax Mar. Prax Mar.	3D-Artion	VTS Interactive	. Sep	98
Half-Life, ,	3D-Action	Sierra	4 Quarta.	98
Heavy Gear 2,	Action	Activision	4 Quartas	98
Indiana Jones And The Infernal Machine .	Actron Adventure .	. cocasArts	Dez	98
Turacer Parks Treenaceas	Action Strateme	ACTIVISION Dreamworks	1 Quartas	99
Max Payne	30-Action	3D Rea ms	1 Duartat	99
MechWarnor 3.	4D-Action Action Adventure Action Adventure Action Adventure Action Adventure Jump&Run 3D Action Action Adventure 1D Action 1D Action	MicroProse	. 3 Quartal	98
Messiah	Action Adventure	. Shiny Entertainment	4 Quartas	98
Outcast	Action Adventure	Infogrames Rebel Boat Rockers. Red Dro	Nov	9.8
Prax War Prince Of Persia 3D	Action Advantage	Rebel Boat Rockers .	. Okt	98
Rayman 2	Timpse o	Ub Soft .	064	98
Regiment	10 Artion	300		98
Return Fire 2	3D Action	3DO MGM	3. Augusta.	9.8
Shadow Man.	Action Adventure	Accolade Take 2	Dez	98
Slave Zero Space Bunnies Must Die'	1D Action .	Accolade	Mar	'99
Space Bunnies Must Die'	3D Action	Take 2	- 4 Quartal	98
Stat Warra Power Counting	Weitraum Action	Lotterplay .	4 Quartai	98
Star Trek Klingon Academy Star Wars- Rogue Squadron Starstege	30-Action Arthon	EucasArts Sierra	4 Diarral	98
Starsiege The Dark Project	Action-Adventure,	Looking Glass	4 Quartal	98
Starsep The Dark Project Ionih Raider III. Tonic Trouble Ioniana Never Dres Cyrok 2 Jansing II X-COM, Atlance ADVENTURE Gobrel Knight 3 Gobrel Knight 3	Action Adventure	Sierra Looking Glass Core Design	. Nov	98
Tonic Trauble.	Action-Adventure	. Lore besign	. Dez	98
Tomarraw Mever Bres	3D-Action	MGM	4 Quartal	98
Income II	JD-Action	Iguara	0kt	98
Y.COM Advance	3D Action	M conProve	, Der	98 98
ADVENTURE	30-ALGDII	M Conside	Dez	90
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Ouartal	99
ADVENTURE Gabriel Knight 3 Gram Fandango Kings Quest 8: Mask Of Eternity Quest For Glory 5: Dragonfire Strain The Socrete 3 Star Teek Secret of Yu.can Fury	Adventure	LucasArts	3. Quartal	98
Kings Quest 8: Mask Of Etermity	Adventure	Sierra	4. Quartal	98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal	98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal	98
DEMNCOVEL	Adventure	trterpuly		99
Grand Prix 500cc	Rennsorel	Ascaron	Sen	98
Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine Software	Girt	98
Need For Speed III	Rennspiel		Oxt	98
Powershde	Rennspiel	GT Interactive	4 Quarta	98
SBK Superbike World Lhampionship	Rennspiel	Milestone .	. Sep	98
J Park.	Page and	foforomer	Dez	98 98
Comparing to the Compar	nenitspret	tinugranies	nez	40
Baidur > Gate	Rodenspieu Strategie	interplay	. 1 Ouartas	99
Diable 2	Rollenspiel/Action	Blizzard	1	999
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	. Okt	98
Lands Of Lang 2	Rollenspiel	Piranha Bytes . Westwood Studios	1 Quarta.	'99
enonder der Manachmen	Pollegippel	Mestwood Studios	. Ukt	98
utima Ascension	Rocienspiel	Drain	Daz	98
Wheel Of Time	3D-Action-Rollenspiel	. egend Entertainment	2 Quartal	99
Wizardry B	Rot.enspiel	Su Tech	1 Quartar	99
SIMULATION				
Compat Flight Simulator	Kampritugzeug-Sim	Meriosott	Dez	98
Falcon A fi	Kampfflugger Sim	Missa Praza	Nov	98
Fighter Legends, Furnne 1966	Kamoffluozeug Sim,	lana :	Dez	98
Grand Prix Legends	Rennsimuation .	Papyrus	. 014	98
Nascar 3 Pro Proball 3	Renrsimulation	Papyrus	4 Quartal	98
	Firppersimulation	Empire	Nov	98
SPORT	( -0 b - 0 7   - b			
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports Greenwood	Jan Nov	99 98
Krockaut Kings	Leichtathietik Box-Simulation	EA Sports	Okt	98
NBA . IVC 99	Basketball-Simulation	Greenwood  EA Sports  EA Sports  EA Sports	Okt	98
NH1 00	Fishprikey Simulation		Oirt	98
		EA Sports		
NHL Powerplay 98	Eishockey-Simulation	EA Sports Virgin	. Sep	98
NHL Powerplay 98	Eishockey-Simulation Fußball Simulation	Virgin Ocean	, Sep Okt	98 98
Frank Busemanns Zehnkampf , Knockout Kungs , MRA , ne 99 , MRL 98	Eishockey-Simulation Fußball Simulation	EA Sports Virgin Ocean	. Sep Okt	98 98
VINT Powerplay 98	Eishockey-Simulation Fußball Simulation  Eichtzeit	Virgin Ocean Ensemble Studios,	Sep Okt	98 98
Whit Powerplay 98	Eishockey-Simulation Fußball Simulation  Echtzeit Echtzeit Rundenhassert	Ensemble Studios	. Sep Okt Mar 4 - Quartal Dez	98 98 99 98
VILT Powerplay 98 UEFA Age Of Empires 2 Age Of Empires - Expansion Pack Apha Centaun Stack & White	Eishockey-Simulation FURball Simulation Echtzeit Echtzeit Rundenbasert Echtzeit	EA Sports Virgin Ocean  Ensemble Studios, Ensemble Studios Fraxis L'ombread Studios	Sep Okt Mar 4 Quartal Dez Nov	98 98 99 98 98
Vet Powerplay 98  UEFA  STRAUBIE  Age OF Empires 2. Age Of Empires - Expansion Pack  Appha Centaun  Black & White  Civilization 3.	Eishockey-Simulation FURball Simulation Echtzeit Echtzeit Aunderbassert Echtzeit	EA Sports Virgin Ocean  Ensemble Studios Ensemble Studios Fraxis Lindhead Studios Activision	Sep Okt Mar 4 Quartal - Dez - Nov Oez	98 98 99 98 98 98
Net, Powerplay 99  UEFA  VIEFA Age OF Engines 2 Age Of Engines - Expansion Pack Appha Certain Sark & White Unitration 3 ECK 3" (Poeran Sun	Eishockey-Simulation Fußball Simulation Echtzeit Echtzeit Rundenbassert Echtzeit Rundenbassert Echtzeit	EA Sports Virg n Ocean  Ensemble Studios, Ensemble Studios Frams Limited Studios Activision Westwood	Sep Okt Mar 4 Quartal Dez Nov Dez Okt	98 98 98 98 98 98 98
Nrt Powerplay 99 UEFA Vit Powerplay 99 UEFA Age OF Engines 2 Age Of Engines 2 Age Of Engines - Expansion Pack Aspha Centain Brack White Civilization 1 CKS 3* Toberian Sun Dans Reign 2	Estrockey-Simulation Fulfibalt Simulation Echtzeit Echtzeit Rundenbassert Echtzeit Rundenbassert Echtzeit Echtzeit	EA Sports Virg in Ocean  Ensemble Studios Ensemble Studios Frans Lombread Studios Activision Restwood Activision	Sep Okt Mar 4 Quartal Dez Nov Oez Okt 4 Quartal	98 98 98 98 98 98 98
Vert Ponerplay 98	Eishocker, Simulation FJ/Ball, Simulation Echtzeit Echtzeit Jundenbasert Echtzeit Mundenbasert Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit	EA Sports Vrigin Ocean Ensemble Studios, Ensemble Studios Fraes L'ambread Studios Activision Mestivoad Activision Builfoq	Sep Okt  Mar  4 Quartal  Dez  Nov  Der  Okt  4 Quartal  Dez	98 98 98 98 98 98 98 98
Vet Poverplay 98  STRANDSIE  STRANDSIE  Agr Of Fenore - Expansion Pack Applis Centain - Spark & White Civilization 1  CRK 5 Theorem Sun  Davis Regue 7  Dongen-Kesper 2  Dongen-Kesper 2  Dongen-Kesper 2  Dongen-Kesper 1	Eshacker-Simulation Fulhald Simuration Echtzeit Echtzeit Aundernasiert Echtzeit Rundensaiert Echtzeit Fettetet Echtzeit Echtzeit Settetet Rundensaiert Echtzeit Settetet Echtzeit Settetet Sette	EA Sports Virgin Ocean  Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans L'unihead Studios Activision Westwood Activision Builfrog LiucasArts Studio	Sep Okt  Mar 4 Quartal - Dez Nov - Der Okt - Quartal - Dez Nov	98 98 98 98 98 98 98 98 98
Not. Powershy 98 UEFA STRAINESE Agn Of Empires 2. Agn Of Empires 2. Agn Of Empires 3. Agn Of Empires 3. Agn Of Empires 4. Agn Of Empires 4. Agn Of Empires 6. Agn Of Empires 6. Agn Of Empires 7. Civilization 3. Civilization	Eishocker, Sumulation FL/Ball Simulation FL/Ball Simulation Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Erbetzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Echtzeit Rundenbassert. Rundenbassert Rundenbassert Rundenbassert	EA Sports Virgin Ocean Ensemble Studios, Ensemble Studios Finans Limited Studios Finans Limited Studios Activision Matterial Activision Builfoq LiucasArts 100 Sir Tech Sir Fech	Sep Okt  Mar  4 Quartal  Dez Nov Oer Okt  4 Quartal  Dez Nov 4 Quartal  Dez Nov 4 Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98
Vol. Four-tiply 80 UETA STANDERS STANDERS AND OF STANDERS AND	Eishocker, Simulation Fußbalt Simunation Echtzeit Echtzeit Rundenbassert Echtzeit Rundenbassert Echtzeit	EA Sports Vergin Ocean Creamble Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activiston Westwood Activiston Builforq LogsAft Sor Tech Builforq Builforg Sor Tech Builforg	Sep Okt  Mar 4 Quartal Dez Nov Der Okt 4 Quartal Dez A Quartal Okt Okt Okt	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98
Vict Four-tips 96 VICTA STANCES STANCES STANCES Ago Of Engine Ago Of Engine Ago Of Engine Stances Ago Of Engine Stances Stance	Eishocker, Simulation FL/Ball Simulation FL/Ball Simulation Echtzeit Bundenbassert Echtzeit Bundenbassert Echtzeit Bundenbassert Echtzeit Bundenbassert Echtzeit Bundenbassert Echtzeit Bundenbassert	EA Sports Vergin Ocean Cream Grasemble Studios, Ensemble Studios, Francis Lombread Studios Francis Lombread Studios Mestawad Actyssian Builfroq LucasArts Studios Builfroq LucasArts Builfroq LucasArts Builfroq LucasArts Builfroq LucasArts Builfroq LucasArts Builfroq LucasArts Builfroq	Sep Okt  Mar 4 Quartal Dez Nov Oer Okt 4 Quartal - Dez Nov Ouartal Ott Okt Auatal Auat	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98
Vis. Four-tips 98  URA  STRAUGES  STRAUGES  Ago Of Engines C. Ago	Eunotew-Simulation Echtzeit Chtzeit Ch	A Sports Virgin Ocan Finemble Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Fizzin Limbitad Studios Activision Activision Activision Building Liugalitti Sir Tech Building Microfrase Limbitag Microfrase Limbitag Microfrase Limbitag	Sep Oct  Mar  4 Quartal  Dez Nov  Oer Ovt  4 Quartal  Dez Nov  A Quartal  Oct  Aug  Aug  Aug  Aug  Aug  Aug  Aug  Au	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Visit Tourstay 68  UTA  STANCES  Ago Of Empires - Spanison Pack  Carlo Septime - Spanison  Dur Septi - Dougon Keeper 2  Force Commander - Spanison  Pasalous 3 The Brind Caming  Fasalous 3 The Brind Caming  Star Fels Brind Of The Education  Star Fels Sanifest Command  Star Fels Sanifest Command  Star Fels Sanifest Command  Star Fels Sanifest Command	Eunocky-Simulation Echtzeit Chtzeit Ch	A Sports Vergin Ocean Finemble Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frazis Lombrad Studios Activation Activation Builfreq LivisalVE Builfreq McCalling McCallin	Sep Oct  Mar  4 Quartal  Dez Nov  Oct  Chartal  Dez Nov  Chartal  Oct  Quartal  Oct  A Quartal  Oct  Quartal  Oct  Okt  Aug  4 Quartal  Okt  Okt  Okt  Okt  Okt  Okt  Okt  Ok	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Age Of Engines 2. Age Of Engines - Signation Pack	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Oran  Freenible Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activision Restroad Bullinos LUcisalite 100 Sri Tech Bullinos	Oct  Mar 4 Quartal Dez Nov Oct Oct 4 Quartal - Dez Nov Oct Oct Oct Oct A Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Age Of Engines 2. Age Of Engines - Signation Pack	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Oran  Freenible Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activision Restroad Bullinos LUcisalite 100 Sri Tech Bullinos	Oct  Mar 4 Quartal Dez Nov Oct Oct 4 Quartal - Dez Nov Oct Oct Oct Oct A Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Age Of Engines 2. Age Of Engines - Signation Pack	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Oran  Freenible Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activision Restroad Bullinos LUcisalite 100 Sri Tech Bullinos	Oct  Mar 4 Quartal Dez Nov Oct Oct 4 Quartal - Dez Nov Oct Oct Oct Oct A Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Age Of Engines 2. Age Of Engines - Signation Pack	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Oran  Freenible Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activision Restroad Bullinos LUcisalite 100 Sri Tech Bullinos	Oct  Mar 4 Quartal Dez Nov Oct Oct 4 Quartal - Dez Nov Oct Oct Oct Oct A Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Age Of Engines 2. Age Of Engines - Signation Pack	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Oran  Freenible Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activision Restroad Bullinos LUcisalite 100 Sri Tech Bullinos	Oct  Mar 4 Quartal Dez Nov Oct Oct 4 Quartal - Dez Nov Oct Oct Oct Oct A Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Age Of Engines 2. Age Of Engines - Signation Pack	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Ocean  Finemble Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios  Fears  Activities  Activities	Okt  Mar  4 Quartal  Dez  Nov  Ober  Okt  Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9
Vol. Four-tiply 98  STARLESE  STARLESE  STARLESE  April Centre 2  Lipation Park  April Centre 3  Lipation Park  April Centre 3  Lipation Park  April Centre 4  Lipation 1  Lipation 1  Lipation Park  April Centre  Lipation 1  Lipation 1	Echtzeit Echtzeit Echtzeit Anndernassett Echtzeit Randernassett Echtzeit	Oran  Freenible Studios, Ensemble Studios, Ensemble Studios Frans Lombrad Studios Activision Restroad Bullinos LUcisalite 100 Sri Tech Bullinos	Okt  Mar  4 Quartal  Dez  Nov  Ober  Okt  Quartal	98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 98 9

## HOTLINES

#### - Acclaim 01 805 33-55 55 24 Stunden am Tag

- Activision 0 18 05-22 51 55 (technischer Support) 01 90-51 00 55 Mo-So 16"-18" (nicht an Feiertagen:)
  - Art Department 02 34 9 32 05 50 Mo-Fr 15"-18"
  - Ascaron 0 52 41-96 69 0 Mo-Fr 14∞-17°
- Attic 0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10\*-12\*\*, 13\*-18\*\* - Blue Byte
- 02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15"-19", Fr 15"-19" - BMG Interactive
- 01 80-530 45 25 Mo-Fr 101-1710 - Romico 0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15"-18"
- Capstone 0 40-39 11 13 Mo-Do 18"-20°
- Cryo Interactive 0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15"-18", Sa. So 14"-16"
- Disney Interactive 0.60-66.66.85.55 Ma-Er 11%-10% - EF Multimedia
- D 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11"-20" - Egmont Interactive
- 0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18"-20" - Eidos Interactive 0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11"-13", 14"-18"
- Electronic Arts 0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9"-17"
- Funsoft 0 21 31-96 51 11 Mo. Mt. Fr 15"-18"
- Greenwood Entertainment 02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15\*-18°
- GT Interactive Deutschland GmbH 01 805-25 43 91 Mo-So 15"-20" (nicht an Feiertagen)
- Hasbro 0 18 05-20 21 50 Mo-So 15\*-20\*
- Ikarion Software 02 41-470 15 20 Mo-Fr 15"-18" - Infogrames
- 02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15"-18" - Konami 069-95 08 12 88 Mo-Fr 14" -18"
- Magic Bytes 0 52 41-97 19 99 Mp-Fr 17\*-19\*\*
- Max Design 00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15\*-18\* - MicroProse
- 0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14"-17" - Mindscape 02 08-99 24 114 Ma, Mi, Fr 15"-18"
- Navigo 0 89-324 66 222 Mo-Fr 13"-18" - NEO 90 43-16 07 40 B0 Mo-Fr 15"-18"
- Nintendo 01 30-58 06 Mo-Fr 11"-19" - Philips Media
- 0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15"-18" - Psygnosis 018 05-21 44 33 Mo-Fr 9"-19"
- Ravensburger Interactive 07 51-86 19 44 Mp-Do 16"-19" - Sega
- 0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10\*\*-18\*\* - Sierra Coktel Vision 0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9"-19"
- Software 2000 - Starbyte Software
- 02 34-68 04 94 Mo 16"-18" - TopWare
- 06 21-48 28 66 33 Mo- Fr 14"-18" - Ubi Soft
- 02 11-3 38 00 33 werktags 9th-16th - Viacom New Media 01 30-82 01 15 Mo-Fr 9° -17° Virgin
  - 0.40-39.11.13 Mo-Do 1410-1800 - Warner Interactive 0 40-27 85 53 06 Di, M1, Do 15"-18"



and Eddlichmetoringen. Das Euro. CD-ROM-Bookler n. busführlichen Anteitungen zu ollen Demos der Haft-CD RC GAMES - jeden Monot 250 Seiten für ...... DM 9.90 suchen die do in tandahadie Dimensionen, verhand Se sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grunnen switchen Filtion and Wirklichleist PC GAMES - deneisigakouffe PC-Spielemogozin – veintit funen, wee

PC Games - Damit Sie

Ichen Highlights sind. Außendem im Heft: 48 Seiten Tijes.

Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die with

and Tricks, 24 Seiter Handware Steams, News, Previews

wissen, was gesplett wird!

COMPUTE

#### Verehrte Leser,



Sie hahen es so gewollt: Sie forderten in den vergangenen Monaten einen ich zitiere

wörtlich -"Leserbrief Onkel". Sie wunschten sich für Ihre Fragen und kritischen Anmerkungen einen Ansprechpartner. Das haben Sie nun davon: Ah der heutigen Ausgabe müssen die Leser mit mir leben. "Selber schuld"; wurde ich meiner sarkastischen Natur entsprechend sagen- Aber keine Panik! Ich verspreche hach und heilig, mein Bestes zu tun. Ich bin einfach mal so dreist und sag' frei heraus: wie ich mir die Zusanmenarbeit vorgestellt habe:

1. Ich wünsche mir viele, viele Briefe - wir sind auf Meinungen angewiesen! Bitte erwarten Sie aber nicht, daß ich Zuschriften auf dem Postweg beantworte. Dafür fehlt mir die Zeit. 2. Ich bin kein Berufsberater, deshalb gebe ich ungern Tipswas man z. B. tun muB. um Programmierer zu werden- 3- Jegliche Bettelversuche ("Von mir wurde noch nie ein Brief abgedruckt") prallen an meinem kal ten Herzen ab. M. Fragen wie »Ich habe einen Computer X mit der Gra fikkarte Y und einer Soundkarte Z. Wenn ich das Spiel A startestürzt es ab und zeigt die Fehlermeldung B. Warumf" sind zu vermei den. Ich glaube: daß Ferndiagnosen blödsin nig sind, deshalb laß' ich das lieber. 5. Ganz wichtig: Nehmen Sie meine Art von Husor nicht allzu ernst. Unter den genannten Bedingungen kann unsere Zusammenarbeit richtig fruchtbar werden. Wir haben Leser, die uns sagen, was ihnen an der PC Action gefällt und was nicht. Und Sie haben den "persönliche" ren" Kontakt. In diesem Sinne wunsche ich viel Spaß beim Lesen der folgenden Seiten und

Ihr Harald Fränkel

# LESER BRIEFE

# ÜBERGLÜCKLICH

Ich weiß, daß Sie normalerweise zwischen dem Testen des 1000. C&C-Clones und des ziasten Egoshooters keine Zeit für Banalitäten haben, aber ich bin so über-über-hyperglücklich, daß ich nicht umhin kann. Sie an meinem Gliick teilhahen zu lassen. Ich bin seit zwei Wochen stolzer Besitzer eines [...] Rechners mit 300-MHz-Taktfrequenz. 128 MB SDRAM, 100-MHz-Board-Taktfrequenz. Voodoo'-Board etc. und kann es einfach nicht fassen: MAGIC CARPET 1 RUCKELT NICHT MFHR im hochauflösenden Modus. Ist das nicht ein Grund zur Freude und zeugt von der Weitsicht der Programmierer? Sollten solche Features nicht in Zukunft in den Wertungskasten mit einfließen? Zum Beispiel unter der Rubrik "Langzeitmotivation" ein Zusatz wie: "Durch fortschrittlichste Technik der Proarammieruna wurde bereits heute so zukunftsorientiert programmiert, daß sich Ihnen auch noch in fünf Jahren völlig neue Features dieses Spiels eröffnen werden," Scherz beiseite: Ich freue mich wirklich, weil mich das Ruckeln bisher immer davon abgehalten hat, die letzten Levels durchzuspielen, was ich im Augenblick tue, Aber die Frage bleibt im Kern erhalten: Warum nutzen Programmierer nicht erst mal die bestehende Hardware aus (siehe auch Hardware Special über AGP), sondern programmieren heute für die Hardware von übermorgen? Sie können diese Frage nicht beantworten. das weiß ich. Aber ich wollte ja auch nur, daß Sie sich gemeinsam mit mir freuen.

"Wolfgang Haan", Herzogenrath

PCACOO Herrlich, So lieh' ich das. Ein Leserbriefschreiber. der ein Pseudonym verwendet und letztendlich gar keine Antwort will, Lieber "Wolfgang Haan"! Wir haben uns köstlich über Ihr Flahorat amüsiert, weil diesem nichts hinzuzufügen ist. Und wir freuen uns unwahrscheinlich, uneingeschränkt und aus vollem Herzen mit Ihnen. Danke, daß wir teilhaben durften

SEQUEL GO HOME?

Als ich die Ausgabe 9/98 las, fiel mir auf, daß Ihr ein Problem mit "Sequels" habt. Diese Meinung vertrat ich bis vor ein paar Jahren auch, aber was ist denn so schlimm an Sequels, daß man gleich eine Demo veranstalten will (habt Ihr auch brav die Männer im Ordnungsamt gefragt?)? Denken wir nur mal daran, was Sequels den lieben Zockern alles bringt (man sehe sich nur mal Anstoss an oder die C&C-Reihe). Die Spieler können sich an neuen Features erfreuen, oder die (meisten) Spiele werden benutzerfreundlicher, grafisch verbessert und/oder im allgemeinen besser. Was natürlich passiert, wenn man es übertreiht mit fortsetzungen (siehe Foto, auf dem Herr Bigge eine Schachtel mit der Aufschrift Tomb Raider 27 in den Krallen hält), ist, daß nach mehreren Sequels der Spaß und der Sinn verloren gehen, wenn man immer wieder nur Grafik oder Sound verbessert, ohne mal daran zu denken, daß auch die Art, wie man das Spiel spielt, verbessert werden kann (siehe Incubation), [...] Uwe Steppat per e-Mail

1. Ich kann Eurem "Geiammer" im Auftakt der vor mir liegenden

stimmen. Darin beklagt Ihr die ewiae Klonerei der Genre-Bestseller. Ich finde dies zwar etwas übertrieben, aber im Grunde habt Ihr recht, [...] Meiner Meinung nach solltet Ihr wirklich mal Ideen und Wünsche eurer Leser sammeln, [...] bündeln und den Herstellern schicken. Und ich würde hiermit auch gerne iede(n) Leser(in) mit einem Internet-Anschluß auffordern, [...] auf die Homenages der Hersteller zu gehen und den Herstellern eine e-Mail mit Wünschen zu schreiben. [...] 2. Ich vermisse die \_Meridian-Corner" im Heft. Da ich selbst leidenschaftlicher Meridian 59-Spieler bin, frage ich mich. warum Ihr nicht mehr darüber berichtet. Auch für Leser, die keinen Internet-Anschluß haben (und

dadurch dieses Spiel nicht ge-

nießen können), aber gerne über

Rollenspiele lesen und sie selbst

gerne spielen, wäre dies doch

auch interessant? [...] 3. Wie wä-

re es, wenn Ihr auch (auf ca, drei

bis vier Seiten) Online-Spiele be-

werten würdet? [...] 4. Wann

wird es eine Demo zu Gangsters

geben ? [...]

Ausgabe 9/98 (leider) nur zu-

Stefan Haacker per e-Mail

[...] In der letzten Ausgabe (9/98) habt Ihr dazu aufgerufen, innovative Spielideen an Euch zu senden. Hier eine von mir: Man kännte eine Feuerwehrsimulation entwerfen, in der Du aus der Ich-Perspektive (mit Schlauch, Atemschutzgerät und Axt bestückt) durch brennende Häuser gehst. Dort mußt Du Personen retten und Brandherde löschen, [...]

Carl Schüller, Mannheim

PC Klar war der Auftakt etwas übertrieben. Wir wollten aber nur auf übersnitzte Art und Weise darauf hinweisen, daß Fortsetzungen und Klone auf Dauer nicht glücklich machen und wir ein paar frische Ideen vermissen. Unsere Leser, das haben viele Zuschriften gezeigt. sehen das ähnlich. Carl Schüller hat netterweise sofort ein Konzept für ein Spiel mitgeschickt, das wir den Herstellern hiermit unter die Nase reiben. Wer weite-

194

noch ein schones leben-

re Ideen hat, kann sie auch künftig schicken: Wir werden die interessantesten Geistesblitze auf den Leserbriefseiten veröffentlichen. Vielleicht werden sie ja von einer Firma aufgegriffen? Stefan Haacker sei zu seinen Fragen folgendes gesagt: Über Meridan 59 informieren wir auf unseren Internetseiten. Im Heft wollen wir eigentlich nur über die Themen berichten, von denen wir glauben, daß sie auch wirklich die Masse interessiert. Leider mussen wir mit unserem Platz im Magazin etwas haushalten und somit Kompromisse eingehen. Tests zu guten Online-Spielen (z. B. Meridian und Ultima Online) finden ie doch bei uns im Heft statt, Allerdings gibt es einfach zu wenige Produkte dieser

#### SCHWARZES LOCH 2

Art, so daß eine eigene Rubrik

nicht sinnvoll ist. Wann es eine

Demo zu Gangsters geben wird.

ist noch nicht bekannt.

[...] habt Ihr Euch in dieser Ausgabe (9/98) ganz schön bei den Leserbriefen verdruckt. Der Brief "Mord und Totschlag" wurde fast zweimal vollständig abgedruckt, und zu dem Brief "Schwarzes Loch" habt Ihr überhaupt keine Antwort geschrieben. [...]

"Warlord" per e-Mail

Ahem! Räusper! Wir wurden ertappt. Leider kam es im Layout zu einem bedauertichen Fehler, der dies verursachte. Ich möchte ausdrücklich betonen, daß zum Brief "Schwarzes Loch" selbstverstandtich eine Antwort geschrieben wurde. Blöderweise war sie nicht im Heft. Ist irgendwie unten rausgerutscht. Wir wollen den Brief aber hiermit beantworten. Achim Dossing hatte gefragt, warum in der Ausgabe 8/98 die angekünder

digten Tips & Tricks zu Emergency fehlten. Die Tips waren in Arbeit, sind dann aber wegen der hervorragenden Online-Hilfe, die erst in der Verkaufsversion in dieser Form enthalten war, gekippt worden. Die irreführende Ankündigung im Heft davor konnten wir aufgrund unseres Heft-Vorlaufes aber leider nicht mehr stoppen. Wir versuchen, so

#### ABWERTEND

[...] 1. Oftmals lese ich bei den Vergleichen mit anderen Spielen z. B. "85% (abgewertet)". Was bedeutet das? Werden die Games nach dem Test noch abgewertet? Buddv Hollu" per e-Hall

Spiele verlieren im Lauf der Zeit an Aktualität, besonders wenn im Genre neue, bessere Spiele erscheinen. Indem wir z. B. nach einem Jahr abwerten, gewährleisten wir eine faire Vergleichsten wir eine faire Vergleichsten wir eine faire Vergleichsten zu Scheinen Jahr abwerten, gewährleisten wir eine faire Vergleichsten von einem älteren Spiel einen Prozentwert zu, den es zum heutigen Zeitpunkt erhalten würde.

#### **PROFILNEUROSE**

1. Wie wär's denn mit persönlichen Profilen von Euch? 2. Was haltet Ihr von Tips & Tricks über Programmiersprachen (QBasic, C++, usw.)? 3. Was sagt Ihr zu einem Wettbewerb am Ende des Jahres für die beste Lesersoft-(Leserentware-Einsendung scheid)? [...] 4. Wie kann ich meinen Vater bloß von der Notwendiakeit eines Modems (Internet) überzeugen? [...] 5. Lest Ihr eigentlich auch andere PC-Magazine? [...] 6. Welche Qualitäten muß ein Spiele-Tester besitzen? 7. Woher bekommt man die Programme, mit denen man Screen-

shots [...] machen kann? Vielleicht könntet Ihr solch ein Programm auf die Cover-CD brennen

PC Wenn Du mit Frage

Daniel P., Markranstädt

1 meinst, wir sollten mehr von unserem Privatleben preisgeben. muß ich einmal mehr darauf hinweisen, daß in unserem Heft in erster Linie die Spiele das bestimmende Thema sein sollen und nicht die Redakteure. Was niitzt es Dir. wenn Du weißt, ob wir Spargelcremesuppe mögen, welche Schuhgröße wir haben und ob wir während des Schlafens überwiegend die sogenannte Embryonalhaltung beyorzugen? Die Auftaktseite und die letzte Seite sollten genügen, um hin und wieder Näheres über uns zu erfahren. 2. Tips und Tricks zu Programmiersprachen zu geben ist nicht unser Job. Dafür gibt es andere Fachmagazine, 3, Nette Idee, Wir denken drüber nach, 4, Keine Ahnung! (Du glaubst doch nicht im Ernst, ich gebe Tips, wie man Väter überlistet. Das muß Du schön selber rausfinden), 5. Ja. Die Konkurrenz schläft schließlich nicht. 6. Spiele-Tester solten ainigermaßen vehlerfrei und flodd schraiben könen, ohne Schlaf und feste Nahrung auskommen, gut Englisch speaken. Streß als liebstes Hobby haben und sich natürlich mit Computerspielen auskennen und diese auch mögen. 7. Mit etwas Glück findest Du Grabber-Programme im Internet. Wir prüfen aber mal, ob wir eine Shareware-Version auf die CD packen dür-

## **ONLINESÜCHTIG**

Da ich in meiner Freizeit wohl nicht die Zeit finde, Euch einen Leserbrief zu schicken, mußte ich auf den heutigen Tag warten - ich erhielt in der Firma einen elektronischen Briefkasten (leider keinen Internetzugang. snief). Wie Ihr sicher mitverfalgen könnt, wird das Internet immer beliebter (ia. auch dort. wo man Unmengen an Telefonkosten zahlen muß). Jedoch kann ich nicht erkennen, daß sich die PC-Spiele-Zeitschriften (PC Action inklusive) mehr mit dem Thema Internet auseinandersetzen. Klar, man findet in jedem Heft eine Extra-Online-Seite, Aber war's das schon? Es gibt so viele Online-Spiele, Allein schon über Ultima Online (wo. WA wo...spielen will....argh....) ist soviel Interessantes zu berichten, da sich in UO ständig etwas ändert und ständig Neues passiert. Alleine die News über "Ultima Online - The Second Age" wären doch mindestens eine Seite wert. [...]

Gerald Bichler per e-Mail

PCACTION Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Deinem elektronischen Briefkasten und willkommen im 20. Jahrhundert. Was die Berichterstattung über Online-Spiele betrifft, können wir eigentlich nur auf die Antwort zum Brief von Stefan Haacker verweisen. Es gibt definitiv (noch) nicht so viele gute Online-Spiele, über die es zu berichten Johnt, Mehrere Seiten mit UItima Online zu füllen, halten wir nicht für angebracht. In diesem Fall würden uns wahrscheinlich wieder andere Leser kritisieren. Die Masse bestimmt den Heftinhalt so ist das halt. Denk einfach mal über folgende Vision nach: Wir erweitern ab Ausgabe 11/98 kurzerhand mal die Online-Rubrik um drei Seiten. Dafür wird der Megatest zu Command & Conquer 3 entsprechend gekürzt. Was würde passieren? Ich würde in Briefen ertrinken, Ungefähr 2647 Leser, die mit Online-Spielen nichts am Hut haben, wurden fragen: Warum habt Ihr das getan? Du zeigst hoffentlich Verständnis dafür, daß wir immer die beste Lösung suchen, die dem einzel-

# BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computer Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an redaktion@peaction.de schicken.

Ihre PC-Action-Redaktion

195

nen dann aber vielleicht nicht

als beste Lösung erscheint.

## WÜSTEN-BAYER

1. Kann es sein, daß Thilo Baver der Zwillinasbruder von Kyle McLachlan (das ist der, der in "Dune - Der Wüstenplanet" Paul Atreides gespielt hat) ist?

2. Stimmt es, daß das Spiel Carmageddon indiziert ist?

Jan Siehert Rad Kösen

PEACTOOIn Anbetracht der Tatsache, daß sich Hardware-Guru Thilo Bayer häufiger dieser Frage gegenüber sieht, wollen wir endlich für Klarheit sorgen: Nein, er ist nicht der Zwillingsbruder von Kyle McLachlan, Falls jedoch irgendeine Werbeagentur Reklamespot drehen möchte, stiinde er sicher als Stunt-Double zur Verfügung, Besonders für gefahrliche Szenen (Letzteres behaupte ich einfach mal frech, ohne den Kollegen zu fragen.) 2. Ein ganz klares Jein. Nur die englische Version von Carmageddon ist indiziert.

#### UNVERSCHÄMT

[...] Es ist schon fast eine Unverschämtheit, daß man den Zugriff zu Ihren CDs nur über den Browser erlangen kann. [...] Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, daß ich das Internet nicht nutze und demnach auch nicht an einer von Ihnen erzwungenen Neuerung interessiert bin (hoffentlich nicht als einziger). Nach Erledigung der unvermeidbaren Installation habe ich allerdings immer noch nicht das gewünschte Ziel erreicht. Das im Booklet angegebene Entpacken, Installieren und Kopieren ist einfach nicht möglich, da diese Option überhaupt nicht eingerichtet ist. Auch ist eine Auflistung der Datenbanken nicht durchführbar, [...]

Werner Nogowski, Gelsenkirchen

PCATTOR Ihr Problem deutet darauf hin, daß Sie das zugehörige Plug-in noch nicht installiert haben. Wie das funktioniert, wird im Readme-File auf der Oberfläche der CD erläutert. Zugunsten des HTML-Menüs ha-196 ben wir uns übrigens hauptsächlich aus zwei Gründen entschlossen: 1. Die Produktion der Silberscheibe geht schneller vonstatten, so daß wir den Abgaheschluß länger hinauszögern und noch aktuellere Demos. Patches und Updates unterbringen können. Wie wichtig das für unsere Leser ist, erkennen Sie an typischen Fragen wie "Wann gibt es die Demo von XYZ", 2. Internetfans haben durch die auf der CD befindlichen Links einen komfortablen Zugriff auf die entsprechenden Homepages.

#### WIRRWARR

Ich lese Ihre Zeitschrift schon seit einiger Zeit, aber mittlerweile findet man sich kaum noch zurecht. "Wo ist diese Demo oder "jener Test?" oder "Irgendwo war doch eine Vorschau zu diesem Spiel" - solche Gedanken gehen einem immer wieder durch den Kopf, Also, meine Frage ist: Könnten Sie nicht wenigstens einmal jährlich ein großes Archiv, wie bei den Updates und Tools schon vorhanden, auf die CD pressen, in dem man genau sehen kann, was wann wo zu einem Spiel geschrieben stand?

Volker Bessel, Neuenrade

PCARTON Gute Idee, ist gebongt: Voraussichtlich ab Ausgabe 11/98 finden Sie monatlich auf der CD die angeregte Datenbank. Aus der können Sie dann ersehen, in welchem Heft welches Spiel auf welcher Seite getestet wurde. Dasselbe gilt für Vorschauen. Bei den Hinweisen auf die Tests können wir allerdings aus organisatorischen Gründen leider keine Wertungen mit angeben.

#### ALTERSKOMPLEX

1. Könntet Ihr nicht auch die Handhabung in den Bewertungskasten mit aufnehmen? [...] 2. Hat Alex eigentlich einen Alterskomplex (in Ausgabe 4/97 war er 24 Jahre alt und in Heft 8/98 immer noch) Könntet Ihr mal schreiben, wie alt dieser "Wunsch-Peter-Pan" eigentlich ist, oder wollt Ihr behaupten, daß er sich immer wieder einwie eine Packung Suppenpulver zu bleiben. Ich finde, daß diese Entdeckung schon einen Pentium 2 wert ist. Das Spiel Commandos würd's aber auch tun (ich bin halt bescheiden).

Manuel Lorenz, Ludwigsburg

PCACTED Das mit der Handhabung im Bewertungskasten ist bei uns immer noch ein Thema. Wir wollen dies auch noch umsetzen, allerdings erst im Zuge von weiteren Verbesserungen im Heft-Layout, Damit dürfte auch die e-Mail von Dietrich Mever aus Braunschweig beantwortet sein, der ähnliches angeregt hatte. Laßt Euch einfach mal von unseren bald kommenden Neuerungen überraschen!

2. Alex ist 25 Jahre alt. Es wurde aber schlichtweg vergessen, dies im Heft zu ändern. Daß der Kollege an einem Alterskomplex leide, wage ich zu bezweifeln. Immerhin ist er der jüngste in der Redakteursriege, (Da siehst Du mal, wie ich Dich Schutz nehme, Alex!) Deinen Versuch, lieber Daniel, einen Pentium 2 oder ein Spiel abstauben zu wollen, bewerte ich als jugendlichen Leichtsinn und halte ihn deshalb nicht für einen durchtriebenen Akt eines Materialisten. Nett von mir. oder?

#### ARMES GENRE

Da ich leidenschaftlicher Leichtathletik-fan bin, hätte ich auch gerne ein Spiel davon, Leider kenne ich aber keines. Da habe ich mir gedacht, ob ich nicht Sie fragen sollte. Ich wäre froh, wenn Sie mir einen Hinweis auf das neueste beziehungsweise beste Leichtathletik-Spiel heraussuchen würden. [...]

Benjamin Dietrich, Reuthe

PC Traurig, aber wahr. Anscheinend mußt Du Dich derzeit mit einer Aschenbahn im realen Leben zufrieden geben und dabei kräftig schwitzen. Momentan sieht es für den PC nämlich eher trist aus, was Leichtathletik-Spiele betrifft. Anno 1996 sind zwar die Titel Olympic

frieren lassen würde, um haltbar Games. Decathlon und Zehnkampf erschienen. Die möchte ich Dir aber nicht ans Herzen legen. Einerseits, weil sie damals nur Wertungen zwischen 15 und 60 Prozent erhielten, und andererseits, weil sie mittlerweile auch noch zum alten Fisen gehören. Frank Busemanns Zehnkampf soll im November auf den Markt kommen. Es bleibt abzuwarten, ob dieses Spiel eine Empfehlung verdient, Also: Immer schön brav PC Action lesen!

#### SEID STARK!

1. Habt Ihr eigentlich schon eine Demo van C&C 3, und wenn ia, warum bringt Ihr sie denn nicht auf Eurer CD-ROM? [...] 2. Gibt es eigentlich News zu Leisure Suit Larry 8, oder habe ich das Spiel verpaßt? 3. Was ist denn nun mit Warhammer 40000? Nur einen kleinen Artikel gab es, mehr nicht, 4. Wie steht's eigentlich mit einer Demo von Warcraft Adventures? 5. Könntet Ihr nicht auch eine Trackball-Liste bei den Hardware-Referenzen einführen?

Stefan Hube, Beelitz

PCACTO Stefan, Du mußt jetzt ganz stark sein: Ich möchte Dich und die vielen C&C-Fans ia nicht ängstigen. Aber erfahrungsgemäß kommen Demos der heißgeliebten Serie etwa ein Jahr nach Veröffentlichung des Spiels, was im Moment auf November 1999 hinausliefe, 2. Wir haben gehört, daß Al Lowe seinen Larry in die dritte Dimension befördern will. Mehr ist noch nicht bekannt, 3. Wir haben Warhammer 40000 (offizieller Name: Final Liberation) in Ausgabe 3/98 getestet, und es bekam müde 58 Prozent, Noch Fragen? 4. Auch diesbezuglich. lieber Stefan, mußt Du ganz tapfer sein: Wie von uns mehrfach berichtet, wurde das Pro-"Warcraft Adventures" schon eingestellt. Es wird dieses Spiel definitiv nicht geben, Punkt! 5. Trackballs sind unter PC-Spielern nicht allzu verbreitet, deshalb lohnt sich eine Referenz-Liste nicht.

# DAS HEFT ZUM HÖREN

















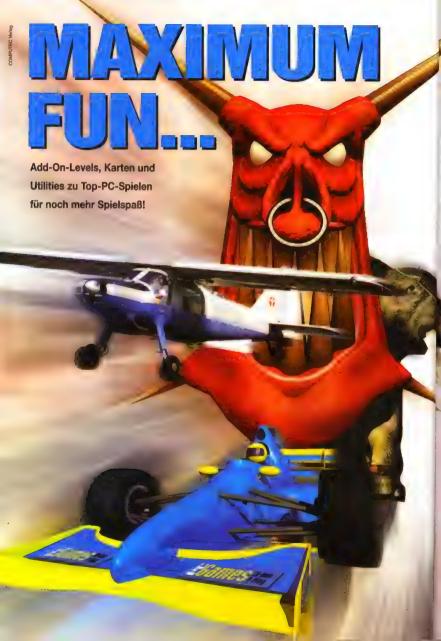








musikexpress mit cd nur 7,90 mark!



# Die neue Epoche 2"

für Age of Empires



Vier komplett neue Kampagnen; 22 professionell konzipierte Mehrspielerkarten für das Spiel mit mehreren menschlichen oder computergesteuerten Gegnern.

Preis: DM 29.95

# "Mächte der Finsternis"

für Dungeon Keeper



20 neue Mehrspielerkarten gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner sowie 30 neue Einzelspielerkarten. Inkl. Updates und Patches

Preis: DM 34.95

# "Wege Flight Pack"

für MSF 198



25 neue Flugzeuge bis ins Detail den Originalen nachempfunden. 15 Adventures, viele Sounddateien, über 20 Szenarien. Außerdem viele Uodates. Patches

Preis: DM 29.95

# "Die neue Epoche"

für Age of Empires



4 neue Kampagnen, anhand von Geschichtsbuchern recherchiert, mit realem Hintergrund aus der Vergangenheit dieser Völker; inkl. nenauer Levelbeschreibung

Preis: DM 29.95

# und der Spaß geht weiter!!!

# "Krieg der "Plansten"

für Dark Colony



Mit 60 brandneuen Multiplayer-Karten, die komfortabei über ein Menuprogramm anwählbar sind, unterteilt nach Kartengröße, Spieleranzahl, Spielfelduntergrund!

Preis: DM 34,95

# "Djabolische Tricke"

für Diablo



Mit über 230 vorgefertigten Charakteren, 5 genialen Cheat-Programmen, über 20 Savegames (inkl. aller Unique-Items) und der Diablo-Komplettlösung.

Preis: DM 29.95

## "Unentdeckte Weiten"

für Civilization 2



Über 50 neue Szenanos zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario (historisch oder fiktiv) gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung

Preis: DM 29.95

## Die Besiedlung"

für Siedler 2



Mit 100 neuen Szenarios! Über ein komfortables Menu können alle Levels installiert werden Außerdem mit ausführlichem Workshop und Tips & Tricks

Preis: DM 29,95

Jetzt erhältlich bei Ihrem Software-Fachhändler!



# Sound-Check

# **Diamond Sonic Impact S90**



PCI-Soundkarte Sonic Impact S90 verwendet heden

kannten Vortex AUS820-Chin von Aureal. Sie ist Soundblaster-kompatibel und funktioniert damit eingeschränkt unter DOS. Unter Windows 9x werden Soundstandards wie Aureals A3D Direct-Sound und DirectSound3D unter-

stützt. Der integrierte Wavetableprozessor kann hardwareseitig 32 Stimmen berechnen, weitere 32 stehen über die Rechner-CPU zur Verfügung, Voraussetzung für die Sonic Impact S90 ist ein Pentium 200 MMX. Sie erscheint im Oktober und soll 99.- Mark kosten, Mittlerweile hat Diamond in Amerika schon eine Soundkarte mit dem neuen Vortex 2-Chip angekundigt. Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.com)

# Controller-Mix

# InterAct/Jöllenbeck V4 Racing Wheel

Coll Control Marine Auf der CeBIT OME Home wurde

erstmals das Force Feedback-Lenkrad von InterAct vorgestellt. Die Stärke der Servomotoren und das siebenköpfige Feuertasten-Ensemble lassen sich über eine spezielle Software einstellen. Das V4 Racing Wheel ist dabei an zwei Achsen in Höhe und Neigung verstellbar. Wer auf die mitgelieferten analogen Fußpedale verzichten will, kann zum Beschleunigen und Bremsen notfalls auf F1-Wippschalter zurück-



Lenkstärke, Neigungswinkel und Höhe des V4 Racina Wheels lassen sich in mehreren Stufen einstellen.

greifen. Das kräftige Renn-Rad wird knapp 280,- Mark kosten, Info: InterAct. 04287-125113

(www.interact-europe.de)

# Sound Blaster Live!



Klangeindruck auf der CeBIT Home-Messe machte die neue SB-Generation von

Creative Labs, Die PCI-Karte SR Live! basiert dabei auf dem leistungsstarken EMU10K1-Chip, der bisher im Profibereich für Furore sorgen konnte. Vom Hardware-Design her ist die Karte voll auf Win9x ausgelegt. Über den PCI-Bus kann die Live! den Hauptspeicher des Rechners als Ablage nutzen und somit auf

lokalen Sound-RAM verzichten. Unter DOS bleibt der MIDI-Musikteil dadurch leider stumm und muß mit SB 16-Klängen auskommen. Für Spieler dürfte die hervorragende 3D-Soundtechnik "Environmental Audio" von gesteigertem Interesse sein, Laut Creative Labs ist die breite Unterstützung durch Spiele gesichert, so daß mit dem Erscheinen der Soundkarte auch praktische Raumklang-Erfahrungen möglich sein dürften. Der Einstiegspreis der SB Live! liegt bei 399,- Mark. Info: Creative Labs, 089-9579081

(www.sblive.com/main.html)

# SW Freestyle Pro

In Zusammenarbeit mit Microsoft (www.microsoft.com/sidewinder) bringt der Computec Verlag 10 Freistil-Ringer aus der SideWinder-Serie unters Spielevolk. Der brandneue Allround-Drückeberger überzeugt durch sein handliches Design und die vielfältigen Ein-

**Guillemot Race** 

spaß nicht nehmen und wird vor-

aussichtlich im Oktober seinen

Beitrag zur allgemeinen FF-Eupho-

rie beisteuern. Der Race Leader FF

satzmöglichkeiten. Im Analog-Modus arbeiten Sie mit der ganzen Wünschelrute, um Ihre Spielfiguren zu steuern. Im Digital-Betrieb steht Ihnen ein

hervorragendes

VERLOSEN 10 CONTROLLER Gamepad zur PRACHT-Verfügung. um Action- und STÜCKE Sportspiele zu mei-

WIR

stern. Sie müssen ledialich eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort an untenstehende Adresse schicken, um am Gewinnspiel teilzunehmen.

> Computec Verlag Stichwort Freestyle Roonstr. 21 90429 Nürnberg

> > men am Gewonnsoner bei

## Der Rechtsweg ist selbstverständisch auspeschlosser

# Aureal Vortex 2

Der Prozessor-Pionier Aureal hat die Spezifikationen für seinen neuen PCI-Chip bekanntgegeben. Der Vortex 2 bietet dabei umfangreiche Sound-Features, die sowohl unter DirectX (DirectSound3D) als auch unter der Aureal-eigenen Schnittstelle A3D zum auten Ton beitragen. Zum hervorragenden Klang-Ensemble gehört ein Wavetable-Prozessor mit 64 Hardware-Stimmen, die Wiedergabe einer Vielzahl unabhängiger Klangquellen, ein Digital-Ausgang, umfangreiche DOS-Kompatibilität sowie ein 10 Band-Equalizer für Frequenz-Modifikationen. Außerdem unterstützt der Chip die neueste A3D-Version.

200 Info: Aureal, www.aureal.com



Kandidat in den Startlöchern, Er ist unter auf der Diamond Monster Sound MX300 zu finden.



Guillemot präsentiert seinen Force Feedback-Renner in futuristischem

Leader Force Feedback

warm Auch Guille-

mot läßt sich

den Rüttel-

besitzt einen breiten Unterbau. der entsprechend stabil auf dem Spiele-Schreibtisch befestigt werden kann, Im Bereich Knoof-Funktionen gibt sich der Chauffeur ebenfalls keine Blöße und läßt lediglich einen echten Schaltknüppel vermissen. Rüttelfähig sind dabei Spiele, die mit i-force- oder DirectX-Effekten ausgestattet sind. Für 259.- Mark soll der Race Leader an den Start gehen. Info: Guillemot, 0211-338000 (www.quillemot.com)

10/98 LESS TAKE

# Grafik-Treff

# Neue Victory-Platinen



hereits in der letzten Ausgabe vorgestellten Vic-

tory Erazor II hat Elsa noch mehr Neuheiten im Programm, Victory Erazor LT heißt der Neuling mit dem Riva 128 ZX-Chipsatz von nVidia. Die 2D-/3D-Karte verfügt über 8 MB RAM, eine AGP 2X-Schnittstelle und einen schnellen AnalogDigital-Wandler (RAMDAC). Sie wird ah Sentember für 199.- Mark erhältlich sein. Der Voodoo-Banshee-Chip von 3Dfx wird auf der neuen Victory II verwendet. Die erste Variante des 2D-/3D-Boards verfügt dabei über 16 MB RAM und kostet 399.- Mark, 6 Jahre Garantie sichern den langfristigen Spielespaß mit der Banshee-Platine. Info: Elsa, 0241-6065412 (www.elsa.de)

# Voodoo2 mit 125 MHz

Von 3Dfx kam die Meldung, daß ein neues Voodoo'-Design entwickelt wurde. Der eigentliche Chipsatz bleibt bei dieser Konstruktion unberührt. Man hat bei 3Dfx lediglich das Speicher-Management optimiert, um einen schnelleren Zugriff auf die RAM-Bausteine zu ermöglichen. Die dadurch

erzielbaren Geschwindigkeitszuwächse beziffert 3Dfx mit 15%. Als erster Voodoo?-Hersteller hat sich California Graphics (3D



Wizard) zu der zweiten V'-Generation bekannt. Info: California Graphics, www.calgraph.com

# Kartenspiele von Creative Labs

woods no marm Im Septem- TNT und wird in einer PCI- und eiber kommen HUML gleich zwei

neue Grafikkarten von Creative Labs in den Handel, Die Graphics

Blaster Banshee verwendet den gleichnamigen Chip von 30fx. Die Variante mit 16 MB SDRAM soll lediglich 249 - Mark kosten. Ebenfalls mit 16 MB SDRAM aus-

gerüstet ist die

Graphics Blaster

TNT. Sie basiert

auf nVidias Riva

ner AGP 2X-Version für knapp 370.- Mark angeboten. Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.cle.creaf.com)



Creative Labs hat sich die Namensrechte gesichert und nennt seine neue 3Dfx-Karte deshalb Graphics Blaster Banshee.

# Diamond Monster Fusion

karten-Vorschau finden Sie einen Aushlick auf die Diamond ViperV550 mit dem heißen Riva TNT-Chipsatz. Diamond hat aber noch weitere Produkte in der Entwicklung. Die Monster Fusion basiert hierbei auf dem Vondoo-Ranshee-Chin von 3Dfx. Ab Oktober wird die 2D-/3D-Karte mit 8 oder 16 MB und einem 250 MHz-RAMDAC zu haben sein. Wie üblich hat Diamond ie eine

38AMM In der Grafik- (8 Level-Version) vorgesehen. Die 16 MB-Grundversion der Monster Fusion wird knapp 350,-Mark kosten.

> Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.com)



und bringt mit der Monster Fusion eine Voodoo-Banshee-Platine auf den Grafikkarten-Markt.

# **CPU-Ticker**

Fusion-Variante mit und

ohne Software in Pla-

nung. Als Spielebund-

les sind dabei Motocross

Madness und Unreal OEM

# Neue Prozessoren von Intel

www.nam Auf der CeBIT Home stellte HOML Intel hauseigene CPU-Flaggschiff vor. Mit 450 MHz-Taktfrequenz ist der neue Pentium II-Prozessor bis zu 10% schneller als sein 400 MHz-Vorgänger, Außerdem steht die Veröffentlichung des Celeron A bevor. Er wird einen 128 KByte großen Level 2-Cache besitzen und in Versionen mit 300 und 333 MHz vom Band laufen.

Info: Intel. 089-991430 (www.intel.com)



Neben Intels 450 MHz PII-Renner wurde auf der CeBit Home auch der neue Celeron A vorgestellt.

# **AMD K6-3**

Der neueste CPU-Streich von AMD heißt K6-3 und wird voraussichtlich noch dieses Jahr ins Rennen geschickt. Er wird im Gegensatz zum aktuell verfügbaren K6-2 einen integrierten Level 2-Cache besitzen und den Cache des Motherboards als zusätzlichen Zwischenspeicher verwenden. Die interne Taktfrequenz der K6-3-CPU soll anfangs bei 400 MHz liegen, Mittlerweile wird der K6-2 immerhin schon mit 350 MHz ausgeliefert. Info: AMD, 089-45053199

(www.amd.com) TITE 10/98 MAT PC GAMES

# SIEGERTYPE

Die nächste Grafikchip-Generation steht schon in den Startlöchern. Was können die vermeintlichen Voodoo2-Killer wirklich? Gehören die teuer gekauften Add-on-Karten nun zum alten Eisen? Anhand erster Test-Platinen der Konkurrenz ging die Hardware-Redaktion diesen Fragen auf den Grund.

ittlerweile hat es sich fast seinen Namen daufgrund der eingebürgert, daß neue Grafik-Chips schon vor der eigentlichen Veröffentlichung die Runde durch die Hardware-Redaktionen machen. Zumeist kommen diese Reta-Bretter direkt vom Chip-Entwickler und werden von mehr oder weniger funktionsfähigen Treibern zur Rechenarbeit angetrieben. Die damit erzielbaren Performance- und Qualitätsmessungen sind mit reichlich Vorsicht zu genießen, da die Übereinstimmung eines Vorab-Produkts mit der endgültigen Variante nicht garantiert werden kann. Auch wenn wir an die folgenden Tests mit der größten Sorgfalt herangingen, sollten Sie diesen Umstand unbedingt beachten.

**NVidia Riva TNT** 



Das neueste Grafik-Dynamit vom Riva-Ent-

TwiN Texel-Engine, die ähnlich dem Voodoo' pro Rechenzyklus zwei Texturen auf ein Polygon packen kann. Fine erste weit fortgeschrittene Test-Platine erreichte uns von Diamond, Weitere offizielle Ankündigungen kommen unter anderem von Elsa (Erazor II), Hercules (Dynamite TNT), STB (Velocity 4440) und Creative Labs (Graphics Blaster Riva TNT). Die Viper V550 soll den Siegeszug des kleinen Bruders V330 fortsetzen und mit hoher Leistungsfähigkeit in 2D und 3D glanzen. Die Test-TNT lief dabei mit einem Chiptakt von 95 MHz und einem Speichertakt von 112,5 MHz. Ausstattungsseitig sind außerdem 16 MB lokaler SDRAM und das AGP 2X-Interface erwähnenswert. Diamond wird dabei verschiedene TNT-Varianten anbieten, die von der angewickler nVidia trägt gebenen Fassung für 439,- Mark

TV-Ausgang und Software-Bundle für 469 - Mark reichen

#### N9 Ticket to Ride IV

Der Chip von Number Nine stellt die mittlerweile vierte Genera-

tion dar und wird dementancechend der Revolution IV Grafikheine machen (siehe Übersichtstabelle in PCG 8/98, 5, 92). Die Grafikkarte soll schon im September verfügbar sein und dabei nur

achten, daß es sich um Alpha-Treiber handelte. Mit dem Erscheinen annähernd endgittiger Treiberversionen ist mit einem Anstieg der Frameraten zu rechnen.

#### ATI Rage 128



Nachdem es lange Zeit recht still um den Gra-

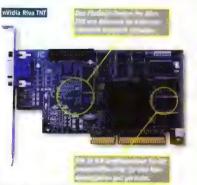
fik-Riesen ATI war, kündigte die kanadische Firma Ende August die neue Rage-Chipfamilie an. Der Rage 128 wird dabei in zwei Ver-

N9 Ticket to Ride IV

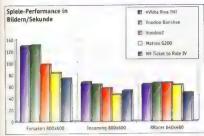
300,- Mark für die 16 MB-Variante kosten. Hervorzuheben sind unter anderem das Echtfarben-Rendern und die hohe Genauigkeit (32 Bit) bei der Bearbeitung von Tiefeninformationen. Obwohl es bisher kaum Spiele gibt, die eine höhere Farbanzahl als 16 Bit (65,000 Farben) unterstützen, wird sich dieser Umstand mit dem Aufkommen neuer DirectX-Versionen und leistungsfähiger Beschleuniger andern. Der Takt von 100 MHz. der volle AGP 2X-Support und die recht ansehnliche Zahl an 3D-Features sind ebenfalls deutliche Hinweise auf einen für die Zukunft gerüsteten Grafik-Chip, Im Vergleich zu Kombi-Konkurrenten von S3 (Savage3D) oder VideoLogic/NEC (PowerVR SG) fehlen ihm jedoch Effekte wie Bump Mapping oder das Multi-Texturing in einem Zyklus. Bei den angegebenen

Benchmark-Ergebnissen ist zu be-

sionen auf den Markt kommen Während der VR voraussichtlich nur direkt auf Motherboards zu finden sein wird, tritt der GL die Nachfolge des Rage Pro im Platinenbereich an. Inzwischen hat ATI bekanntgegeben, zwei Grafikkarten auf Basis des Rage 128 GL zu bauen. Die Rage Magnum soll vorwiegend in Komplett-PCs ihre Heimat finden und mit 32 MB RAM ausgestattet sein. Im Endkundenmarkt hat dagegen die Rage Fury ihren Auftritt, unterscheidet sich aber kaum vom OEM-Kollegen. Für Spieler dürften die ATI-Platinen hauptsächlich durch die ansehnlichen 3D-Fähigkeiten interessant sein, die unter anderem Multi-Texturing und Bump Mapping beinhalten. Durch die eingebaute 3D-Architektur ist der Rage 128 GL außerdem in der Lage, zwei Pixel pro Rechenzyklus zu zeichnen. Dieser Umstand



XTRA 10/98 17 12 1445



Auch in hohen Auflösungen laufen Forsaken und Incoming auf den Test-Kandidaten sehr flott. Die Revolution 4-Platine fuhr aufarund der Treiberversion noch mit etwas angezogener Handbremse.

sorgt vor allem in OpenGL-Spielen Interessant ist vielmehr, was die wie SiN oder O2 für eine verbesserte Performance.

Betrachtet man die Benchmark-

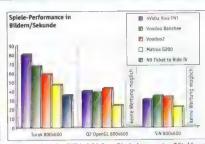
#### Need for Speed

Fraehnisse, scheinen nVidia und 3Dfx im Moment die besten Karten zu haben. Wenn man die Abhängigkeit der Grafikkarte von der Monitor-Wiederholfrequenz abschaltet, ergeben sich beim INT und Banshee berauschende Naturlich Geschwindigkeiten. braucht kein Spieler ernsthaft

Render-Riesen in hohen Auflösungen oder bei texturintensiven Titeln wie O2 oder SiN leisten können. Hier scheint sich zu bewahrheiten, daß die neue Chip-Generation vor allem an Besitzer großformatiger Monitore denkt.

#### Aussichten in 3D

Vorbei sind die Zeiten, in denen nur im 2D-Bereich in hohen Auflösungen flottes Arbeiten moglich war. Nun sind auch im Spielebereich in 1.024x768 noch vernünf-150 Bilder/Sekunde in Forsaken, tige Frameraten denkbar. Die



Die Ergebnisse des TNT bei Q2 OpenGL sind von erster Güteklasse. Leider konnte der N9-Chip hier noch nicht getestet werden. Bei Turok zeigt sich deutlich die Überlegenheit der Glide-Schnittstelle.

Testdurchläufe haben gezeigt, daß der Voodoo'-Chip vor allem bei Spielen wie Unreal, Q2 oder SiN noch problemlos mit der Konkurrenz mithalten und sie teilweise überflügeln kann. Nur der Riva TNT scheint ein ernsthafter Konkurrent in diesem Spiele-Genre zu sein, da er wie der 3Dfx-Kollege über zwei Textur-Einheiten verfügt. Der Voodoo Banshee hält in der finalen Version überraschend gut mit, was auf die dicke RAM-Ausstattung und die Qualität des SGRAMs zurückzuführen ist. Bei normalen Di-

rect3D-Spielen reicht die Leistung des Voodoo2-Prozessors ebenfalls vorerst locker aus, so daß V'-Besitzer erst einmal nicht in Panik ausbrechen müssen. Erst zukünftige D3D-Titel, die mit speziellen Grafik-Effekten glänzen, könnten den 3Dfx-Chin überfordern. Ein Aspekt konnte in dieser Vorschau noch nicht berücksichtigt werden: die Darstellungsqualität in Spielen. Endgültige Tests kann die Hardware-Redaktion aber voraussightlich schon im nächsten Monat durchführen.

Thilo Bayer

# Im Überblick: Die neuen Grafikchips

Chiphersteller	30fx	IΤΑ	Matrox	Number Nine	nVidia
hipmodell	Voodoo Banshee	Rage 128 GL (VR)	MGA-G200	Ticket to Ride IV	Riva TNT
Info im Internet	www.3dfx.com	www.atitech.com	www.matrox.com	www.nine.com	www.nvidia.com
Grafikkartenhersteller	miro, Guillemot,	ATI	Matrox	Number Nine	STB, Diamond, Elsa,
JI BI I KNOT SCHOOL SCHOOL	Diamond, Creative Labs				Creative Labs
Verfügbarkeit	September	Oktober	Juli	Oktober	Oktober
Ausstattung	30,				
Chiptyp	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP	PCI/AGP	PCI/AGP
AGP-Modi	1X/2X, 5BA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA
Interne Datenbusbreite	128 Bit	128 Bit	2x64 Bit Dualbus	128 Bit	128 Bit
RAMDAC	230/250 MHz	250 MHz	230/250 MHz	250 MHz	250 MHz
Grafik-Speicher	4-16 MB SD-/SGRAM	4-16 MB SD-/SGRAM	8-16 MB SD-/SGRAM	8-32 MB SD-/SGRAM	4-16 MB SG-/ SDRAM
3D-Schnittstellen	D3D, OpenGL, Glide	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL
Besonderheiten	Gude-Support, 2D	AGP, Dual Render-Architektur	VCQ (Vibrant Color Quality)	Speicher-Controller	Zwei Texturchips
30-Architektur	disc supp.				
Dreiecks-Setup	ja	ja	ja	ja	ja
Farbtiefe in 3D	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
Tiefeninfo-Genauigkeit	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	24 Bit
3D-Fähigkeiten					
Trilineares Filtern	ja	ja	ja	ja	ja
Anisotropisches Filtern	nein	nein	nein	nein	ja
Multi-Texturing	ja (mehrere Zykten)	ja (ein Zyklus)	ja (mehrere Zyklen)	ja (mehrere Zyklen)	ja (ein Zyklus)
Kantenglättung	ja (Ecken)	ja (Ecken)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)
Bump Mapping	ja (mehrere Zyklen)	ia	ja (mehrere Zyklen)	nein	ja (ein Zyklus)
Strips&Fans	19	ja	ja	ja	ja
Theoretische Leistung					
Pixelfultrate	100 M Pixel/s	unbekannt	100 M. Pixel/s	100 M. Pixel/s	250 M Pixelys
Polygondurchsatz	3 M. Polygone/s	4 M. Polygone/s	mind. 1,5 M. Polygone/s	mind. 1,5 M. Polygone/s	max. 8 M. Polygone/s

# UBERSCHALL



3Dfx ist wieder einmal für eine PCACTOR Überraschung gut. Statt den Kombikarten-Markt kampflos der Konkurrenz zu überlassen.

schickt der Voodoo-Entwickler mit dem Banshee einen schlagkräftigen Allrounder ins Rennen. Den ersten endaültigen Test führten wir mit der Phoenix von Guillemot durch.

igentlich hatte sich die Hardware-Redaktion damit abge--funden, erst im nächsten Monat Vertreter der neuen Grafikchip-Generation vorstellen zu können. Kurz vor Redaktionsschluß passierte dann doch das Unerwartete, Per Kurier flog uns die Maxi Gamer Phoenix zu, die mit dem Voodoo Banshee zu Performance-Flügen ansetzen will

#### Eine Frage der Ausstattung

Die Phoenix erreichte uns in PCI-Bauform, wird in wenigen Wochen aber auch in einer AGP-Variante verfugbar sein. Mit 16 MB SGRAM verfügt die PCI-Version aber über eine satte Speicher-Ausstattung, die über das fehlende AGP-Interface hinwegtröstet. Dem schicken Karton liegen neben der Platine ein mehrsprachiges Handbuch sowie eine CD mit Treibern und Spiele-Demos bei, Ein TV-Ausgang zur Wiedergabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher fehlt im Moment, soll aber später integriert werden. Die Phoenix entspricht

Hersteller

vom Platinen-Lavout her der ersten Revision des Banshee, die einen 100 MHz-Chintakt sowie einen 230 MHz-RAMDAC heinhaltet. Fine Weiterentwicklung wird für Anfang nächsten Jahres erwartet. Dabei wird der Fertigungsprozeß von 0.35 Mikron auf 0,25 gesenkt, womit der Chiptakt von 100 auf 125 MHz steigt.

#### Render-Alitag

Im Gegensatz zur Kombi-Konkurrenz, die ihren Chipsätzen Features wie das Rendern in Echtfarben spendiert, gibt sich der Banshee eher konservativ (siehe Tabelle in der Chip-Vorschau), Dieser Umstand ist hauptsächlich darauf zurückzuführen, daß der Kern des Voodoo'-Prozessors als 3D-Rechenknecht verpflichtet wurde. Auch bei den sonstigen 3D-Fähigkeiten scheint der Banshee der Konkurrenz unterlegen zu sein, da Spezialeffekte wie Anisotropisches Filtern oder echtes Bump Mapping fehlen. Das große "Aber" ist jedoch auf die aktuelle Spiele-Situa-

> tion zurückzuführen. Die schönsten Features helfen dem Anwender herzlich wenig, wenn sie in der Praxis nicht anzutreffen sind. Ledialich eine Handvoll Spiele wie Incoming (Echtfarben-Rendern) oder Robo Rumble (Bump Mapping) nutzen im Moment erweiterte 3D-Fähigkeiten. Erst zukünftige Titel werden diese Effekte aus-

Sniele-Performance in M. Guiuemot MG Phoenix Bildern/Sekunde Canopus Pure 3D II W Matter Cann 120 100 80 60 ×0

Der neue Kombikarten-König heißt momentan Voodoo Banshee, Der neue 3Dfx-Chip läßt den bisherigen Spitzenreiter Matrox G200 deutlich hinter sich. Selbst der hausinterne Kollege Voodoo' hat das Nachsehen.

nutzen und damit die Snielelandschaft verschönern

#### Benchmark-Rekorde

Die ersten Benchmark-Ergebnisse mit Referenzboards deuteten darauf hin, daß der neue 3Dfx-Chip bei Direct3D-Spielen dem Voodop? davonlaufen könnte. Bei Spielen wie SiN oder Unreal, die das Multi-Texturing des Voodoo' unterstützen, schnitt der Banshee iedoch langsamer ab. Mit der

endaúltiaen Banshee-Variante zeigt

sich iedoch ein anderes Bild. Sowohl in Direct3D als auch in Glide trumpf-

te die Phoenix überraschend auf und zeigte auch in der Multi-Texturing-Bastion des Voodoo' keinen Respekt. Selbst in 1.024x768 oder 1.600x1.200 (Motorhead, Jedi Knight) lag die Geschwindigkeit im grünen Bereich, Neben der 3D-Performance zeigte sich das Banshee-Board aber auch bei der Bildqualität in 20 und 30 von der Sonnenseite. Alte DOS-Spiele oder Echtzeit-Strategietitel mit Direct-

Draw-Support sind ebenfalls dankbare Abnehmer seiner Grafik-Fähigkeiten. Lediglich kleine Treiber-Ungereimtheiten wie die fehlende Kantenglättung trübten das glasklare Bild, Angesichts der Leistungen steht der neue Spitzenreiter im Kombi-Bereich fest, Selbst der Voodoo' muß sich als Add-on-Rakete warm

anziehen und kann nur bei Q2 die Pole Position halten. Wie die Phoenix im Vergleich mit den anderen Chips abschneidet, werden wir in PCA 11/98 testen.

#### Thilo Baver

	Gesamturteil:	sehr gut
	Performance:	sehr gut
١	Hardware-Features:	sehr gut
	Ausstattung:	gut

#### PHOENIX-INFOS Guillemot

Modell Info-Telefon Preis (lt. Hersteller) Grafik-Chip Bauform RAM (enweiterbar auf) RAMDAC-Takt Unterstützte 3D-APIs Treiber-Version

Software Garantiezeit max. 2D (Echtfarben)

Maxi Gamer Phoenix 0211-338000 DM 299.-Voodoo Banshee PCI/AGP 16 MB SGRAM (-) 230 MHz D3D, Glide, OpenGL 4.10.01.0090 Spiele-Demos

2 Jahre 1,600x1,200, 32 Bit 1.600×1.200, 16 Bit

XTRA 10/98 AFFE



# Von den Profis für die Profis -Abheben mit der neuen Soundrakete von YAMAHA!

# Super Soundqualität für Games & Audio 1

#### Herkmale & Vortelle

PCI Bus Technologia Optimare Leistung durch unabhangige. PCI Bus gegenute Iem prozessorbremsende 5A Bus

British Installation Nach M. K. Igh six ign in try Michigae

YMMMA's KE Format Start in the de tain ing der in JM General Mid i Format zur reducing stehender. Stimme 11. Shimmenbearbeitung. Effekte und viere annere Eigenschaften erweitern die musikalischen Auld uuksmog ichkeiten erheblich

Section XC1\*\* Variant Accessite (8-VA). WaveForte "Ital S. VA in sich v&MariA s Software V Itaal Access "Synthesizer arbeitell lock dem Prinzip der mathematischer

Modelbering von Natiricanum Shi Yoln bzw Lead Stimmen und

atuntura, henden Biaserk ances

WaveForce erveugt dreid mensionale Klangraume auch mit 2 Lautsprecher Systemer

#### Mit PowerSoftware-Paket I

Mounts Lille Der vollwertige 100 Spuren Sequenzer/Editor i plus. Xu Erlitor

CLASSIC 100 Emhundert ausgewählte kussisische MIDI Musich les, itarunter SONDiuS, XG1 less

die beim Abspielen Iraumhafte Szenen auf den Bildschirm zaubern

YSTATION 32 Der hochqua Jahve Mutt Media Plaver

Prices Settly Market Emlesticky stanker to storinger multi-finitizier Synthesizenti 11., de fellherverrigender Was-Table Klanger, Mintle Effected und reichtig, hart enenden Funktioner für das Abspieler von M.D. songt ins Machtige interret und MuttiMedia. iPlug In. Werkzeuge

Vancous WAVE ENTIRE TWE Ein einfach bedienbares Programm für Aufnahme

Bearbeitung und Wiederqube von WAV Dateien Das großertige Strooter Spie

Final Farrasy w (0, 2000 - 2000 - 2000 - 2000 Day Kust Adverture (RPs. st jetzt auf WaveForce \* abgestimm)



























# WETTRENNEN

Zwei neue Vertreter der aktuellen Grafikbeschleuniger-Generation haben den Weg in das Hardware-Labor gefunden. Im folgenden finden Sie dazu unser Test-Urteil.

# Canopus Pure3D II

PC CIO

Die Grafikkarten-Firma Canopus war bisher nur in den USA bekannt, da sie auf der europäischen Bühne u.a. mit miro verbandelt war. Die Voodoo'-Variante Pure 3D II steht nun auf eigenen Füßen und wird hierzulande von Videocomp vertrieben (06171-506000, www.videocomp.de). Die Canopus Pure3D II verfügt über eine eigene Platinenform, die Bauteile wie einen TV-Ausgang oder einen Aktiv-Kühler beherbergt. Zum anderen wurde eine Software entwickelt, die ählich dem Kontrollfeld der Voodoo-

Karten von miroMEDIA einen großen Bedienungskomfort bieten. Der Aktiv-Kühler soll den dauerhaften Betrieb der Karte mit 100 MHz sicherstellen, wodurch die Pure3D II 10 MHz schneller als die Standard-Konkurrenz läuft. Bei den Spiele-Benchmarks konnte sich die Platine deshalb um 3 bis 10% absetzen und arbeitete ohne Abstürze. Die sehr gute Ausstattung und die Hardware-Pluspunkte schlagen sich jedoch in

einem relativ hohen Preis nieder. Mit TV-Ausgang kostet die Pure3D II 699, Mark, ohne TV-Ausgang immer noch 649,- Mark. Fazit: Spieler mit maximalen Geschwindigkeits-Ambitionen sind gut bei der Canopus-Karte aufgehoben.

Gesamturteil:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Ausstattung:	sehr gut

# Real3D Starfighter AGP

Basis anbieten. Mit den Starfighter-Platinen des 1740-Entwicklers Real3D sind weitere Neuzugänge zu vermelden. Im Gegensatz zur Konkurrenz bietet Real3D dabei PCI- und AGP-Varianten an (Vertrieb: Datapath 06071-9630-0). AGP-Starfighter verfügt über 8 MB SDRAM, die für hohe Auflösungen in 20 und 3D sorgen. Mit der neuesten Treiberversion Lassen sich Einstellungen vornehmen, die Aus-

wirkungen auf die Geschwindigkeit und Darstellungsqualität in Spielen haben. Positiv fällt der OpenGibupport auf, der für Spiele wie SiN (Demo) oder Q2 benötigt wird. Der gute Ausstattungseindruck wird durch das Softwarebundle abgerundet. In der Geschwindigkeits-Abteilung aussen sich keine Abweitungen zur 1740-AGP-Kenkurenz feststellen. Insgesamt erhält die AGP-Version (ca. DM 300,-) die Gesamtnote, gutt", auch wenn der

Preis hoch ausfällt. Von der PCI-Starfighter mit 8 MB Bild- und 16 MB Texturspeicher war die Redaktion jedoch entäuscht. Treiber-Probleme sind dafür verantwortlich, daß die 600,- Mark teure Karte nicht ihr Pctertial enffalten kann

Gesamturteil:	qut
Performance:	gut
Hardware-Features:	gut
Ausstattung:	gut

Der Intel740 erfreut sich bei Grafikkarten-Herstellern großer Beliebtheit. Nicht umsonst sind fast 40 Firmen bekannt, die eine Karte auf dieser

800x600, 16 Bit

Ausstattung Grafik-Chip Bauform RAM (erweiterbar auf) RAMDAC-Takt Unterstützte 30-APIs

Treiber-Version Besonderheiten Software Garantiezeit

Garantiezelt max. 20 (Echtfarben) max. 3D (Jedi Knight) 1Y-Ausgang Grafik-Utilities, Redline Racer, Daytona USA
Missions-CD Deluxe, div. Demos
6 Monate 4 Jahre

4 Jahre 1.280×1.024, 24 Bit 1.280×1.024, 16 Bit Spiele-Performance in Bildern/Sekunde
Forsaken (FS), Incoming (IC), Turok (TK),
Q2 OpenGL (Q2), Redline Racer (RR), SIN

Real3D Startighter AGP

PS 800x600 IC 800x600 1x 800x600 Q2 800x600 RR 640x480 SIN 800x600

Mit der 100 MHz-Taktfrequenz zieht die Canopus-Karte an einer Standard-Voodoo' vorbei. Die Starfighter liegt auf Riva 128-Niveau.



Spielt das Betriebssystem erst mal verrückt, hasteln sich viele Anwender um

CHIP-Leser müßte man sein.

Bestes Beispiel: das neue Heft. Da beschreiben wir ausführlich, wie Sie Windows 95/98 selbst wieder reparieren können. Dazu liefern wir Ihnen auch gleich die passenden Werkzeuge sowie Check-Tools für den PC und viele nützliche Programme auf CD-ROM. Ach, und übrigens: Sulp Leicht 201 Geburt tag.
Mit vielen, vielen Extras im Heft.
Die können Sie sich ja mal anschauen, wenn Sie
mit Ihrem Betriebssystem fertig sind.

http://www.chip.de AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

auer.

# KÖRPERSPR



Der Wunschtraum vieler Zocker ist der Ideal-Controller mit außerdem läßt sich das Daumeneinem Maximum an spielerischen Freiheiten. Der neueste Zögling aus der Joystick-Schmiede von Microsoft kommt dieser Phantasie einen Schritt näher. Im harten Spiele-All-

tag mußte der Freestyle Pro seine Praxistauglichkeit beweisen.

enn der Software-Riese Freestyle ein weiteres unverän-Microsoft ein neues Zocker-Werkzeug ankündigt, sind die Heerscharen von Spielern meist zu Recht in freudiger Erwartung. Neben dem FF-Wheel hat der Herbst mit dem Freestyle Pro einen weiteren Kandidaten auf den Controller-Thron in der Hinterhand, Die enorm griffreudige Wünschelrute sorat dabei für eine völlig neue Steuer-Dimension, Anstatt der Spielfigur durch das Bewegen eines Knüppels oder Daumenpads Bewegungen zu befehlen, dient der Controller an sich als Richtungsanweiser. Neben der revolutionären Technik besitzt das

derliches Kennzeichen. Durch die Integration eines reichhaltigen Funktions-Arsenals steht es als Inbegriff für Multifunktionalität.

Die PC-Connection wird entweder über einen Soundblaster-kompatiblen Gameport oder einen USB-Stecker hergestellt. In der Universal Serial Bus-Version wird iedoch lediglich ein kleiner Adapter aufgesetzt, der die Verbindung zum entsprechenden Gegenstück herstellt. Von einer echten USB-Funktionalität kann hier kaum gesprochen werden. Sämtliche Funktionstasten sind

dabei hervorragend erreichbar und gegenüber dem SideWinder Gamepad deutlich verbessert, So können die Schnellfeuer-Buttons an der Vorderseite wesentlich flotter ausgelöst werden -

pad leichter steuern, Grundsätzlich kennt der vielseitige Controller zwei Betriebs-Zustände. Entweder er arbeitet als analoge Steuereinheit mit eingeschaltetem Bewegungs-Sensor (Tilt-Modus), oder er begleitet den Anwender als normales Digi-Gamepad durch den Spiele-Alltag (Digital-Modus). Die Technik, die sich hinter dem Tilt-Modus verbirgt, findet auch in einem han-

## FREESTYLE-KUNDE

Der praktische Einsatz der Wünschelrute gestaltet sich spielabhängig sehr unterschiedlich. Am Beispiel des Helikopter-Knallers G-Police wollen wir Ihnen die revolutionäre Funktionsweise des Freestyles genauer erläutern.





Der Hubschrauber legt sich in die Kurve, um mit hoher Geschwindigkeit in die enge Wolkenkratzer-Schlucht einzubiegen.







Das Polizei-Gefährt zieht steil nach oben, um einen hartnäckigen Verfolger vorübergehend abschütteln zu können.





Mit Hilfe des Coolie-Hats kann sich der Helikopter-Pilot einen wesentlich besseren Überblick verschaffen.

NTRA 10/98 MT PE GAMES

# ACHE

delsüblichen Airbag Verwendung. Sehr feine Sensoren messen dabei die Verschiebung der Silikonschichten, die im Inneren eines Freestyles ihren Dienst verrichten.

#### Wünschelruten-Praxis

Wir testeten das Freestyle mit einer Vielzahl von Zocker-Titeln und verwendeten dabei passend zum Spiel-Genre den Freistiloder Digital-Modus (siehe Heft-CD). Das Ergebnis: Mit etwas Geduld kommt man eigentlich mit iedem Joystick- oder Gamepadtauglichen Spiel zurecht. Perlen wie Monster Truck Madness 2 oder MotoCross Madness gehen im Tilt-Modus ohne Eingewöhnungszeit locker von der Hand. Die analogen Steuer-Aktionen sind höchst präzise und können per SideWinder-Software in ihrer Empfindlichkeit eingestellt werden. Neben Biker- oder Fun-Rennspielen gehören aber auch Action-Kollegen wie Incoming oder BattleZone zu den Kompatibilitäts-Highlights. Während Sportoder Jumn&Run-Titel im Digi-Betrieb begeistern können, sind Spiele vom Kaliber Descent Freespace oder Wing Commander

Prophecy im Tilt-Modus zuerst einmal gewöhnungsbedürftig. Im Grunde genommen ist jedoch kein Spiel vor dem vielseitigen Instrument sicher, da es in beide Brückeherger-Dienste leistet.

#### Leise Kritik

Echte Kritikpunkte sind regelrecht mit der Lupe zu suchen. Unter reinem DOS macht der Freistil-Kollege SideWinder-typisch keinen Mucks, und in einer DOS-Box muß man zumindest mit eingeschränkter Knopf-Funktionalität leben. Außerdem stellt das Scrollen in Spiele-Menüs mit dem Freestyle eine etwas mühselige Angelegenheit dar. Da das Pad im Gegensatz zum FF Pro keine MIDI-Befehle verschickt, verläuft die Zusammenarbeit mit Soundkarten jedoch relativ problemlos. Am eigentlichen Knüpnel-Design fällt nur das Throttle-Rad negativ auf, da es keine mechanische Null-Stellung besitzt und munter weiterdreht.

#### Punktsieger

Die ausgiebigen Flug- und Fahrstunden haben gezeigt, daß mit spielerischer Ausdauer auf brei-

#### SIDEWINDER-SOFTWARE

Pünktlich zum Erscheinen der neuen SideWinder-Generation hat Microsoft eine neue Version seiner Programmier-Software veröffentlicht (siehe Heft-CD). Die Möglichkeiten der Game Device Software 3.02 wollen wir Ihnen anhand des nachstehenden Bildes vorführen.

kinter dem zweiten Menil verDersen sich Einstellungen für

the Freestyle-Abbildung reigt



ter Front sehr gute Ergebnisse erzielt werden können. Für knapp 150,- Mark Investitionskosten erhält der Käufer zudem noch MotoCross Madness als Spielebundle, das in idealer Weise die Möglichkeiten des Controllers ausnutzt. Die Frage bleibt, welche Zielgruppen das SideWinder Freestyle Pro anspricht, Wer nach einem hervorragenden Gamenad fahndet oder neuen Kontroll-Techniken gegenüber aufgeschlossen ist, sollte das Microsoft-Geschöpf auf jeden Fall begutachten. Inhaber eines sehr outen Joystick-/Gamepad-Duos sollten das Pad zumindest probehalten und dem Freistil-Modus eine Chance geben. Das innovative und dabei funktionsfähige Controller-Design des Freestyles ist uns auf ieden Fall einen PC Action-Award wert.

Thilo Bayer

Stärken:	Controller-Design Multifunktionalität
Schwächen:	Throttle-Rad DOS-Kompatibilität
Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturtoll	seto qut

## FREISTIL-RINGEN

Die revolutionäre Steuertechnik des Freestyles sorgte anfangs für etwas Skepsis bezüglich der Spiele-Verträglichkeit. Nach einigen Fahr- und Flugstunden mit ausgewählten Spieltiteln offenbarten sich jedoch folgende Ergebnisse.

prefettiet.	Publisher	Spiel-Modus	Freestyle-Eignung
Incoming	CDV	Titt	gut
MT Madness 2	Microsoft	Tit	sehr gut
MotoCross Madness	Microsoft	Till	sehr gut
Frankreich '98	EA Sports	Digital	sehr gut
NES II SE	Electronic Arts	Tilt	sehr gut
WE Prophecy	Origin	Tilt	gut
Forsaken	Acclaim	17lt	befriedigend
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Digital	sehr gut
BattleZone	Activision	Filt	gut
G-Police	Psygnosis	Titt	gut
Redline Racer	Ubi Soft	Tit	sehr gut
Tonic Trouble OEM	Ubi Soft	Digital	sehr gut
Tomb Raider II	Eidos Interactive	Digital	gut

# TAKTGEFÜHL

Intel zieht die Taktschraube bei seiner Pentium II-CPU-Familie stetig an. Da stellt sich die Frage, ob die flotten Rechenknechte auch Spielen Beine machen, Ein High-End-System von Gateway mit einer 400 MHz P II-CPU sollte die Antwort darauf liefern.

ie Megahertz-Kurve zeigt einer höheren Bandbreite angesteil nach oben. Während sich die Konkurrenz von AMD, Cyrix oder IBM noch in gediegenen 300er-Regionen bewegt, läßt Intel seine CPUs (Central Processing Units) schon die 400 MHz-Schallmauer knacken. Der neue Frequenz-König läuft mit 450 MHz und wird anläßlich der CeBIT Home vorgestellt. Angesichts der hohen Taktfreguenz der Kalkulationskunstler stellt sich die berechtigte Frage, wieviel von der brachialen Rechengewalt schließlich bei Spielen ankommt. Bei Anwendungen gilt die grobe Faust-Regel, daß ca. 50% der zusätzlichen Power dem jeweiligen Programm zugute kommen, Da der Sprung von 300 auf 400 MHz beispielsweise einem 33,3%-igen Zuwachs entspricht, sollte die Spiele-Performance im Schnitt um 16% ansteigen. Zusätzlich zum Prozessortakt ist in diesem Beispiel noch der höhere externe Takt wichtig. Der Anstieg von 66 (300 MHz-CPU) auf 100 MHz (400 MHz-CPU) sorgt hauptsächlich dafur, daß der Hauptspeicher mit

stellert werden kann

#### Gateway to hell

Das Testsystem von Gateway verdient den Zusatz XL vor allem aufgrund seiner reichhaltigen Ausstattung, Neben dem dicken RAM-Polster und der gigantischen Festplatte (14 GByte) sind besonders das DVD-Duo (Toshiba-Laufwerk + Dekoderkarte mit Mpact 2-Prozessor) sowie die Dolby Pro Logic-Boxen erwähnenswert. Außerdem vereint der Komplett-PC unter anderem ein LS-120-Laufwerk, das normale 3.5 Zoll-Disketten und 120 MB-Medien lesen kann. Der Soundchip von Ensonig ist auf dem Motherboard integriert und kann mit den Fähigkeiten der Lautsprecher-Kombo eigentlich nicht mithalten. Ähnliches gilt für die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und Monitor Die 4 MR Rildspeicher der Riva 128-Karte reichen kaum aus, um die Möglichkeiten des 19 Zoll-Monitors auszunutzen. Mittlerweile wird iedoch der 8 MB dimensierte Riva 128 ZX mitgeliefert. der den hohen Ansprüchen des Flimmerkastens genügt.



#### Rechenschieber

Die Hardware-Redaktion interessierte im besonderen der Vergleich zwischen der 400 MHz-CPU und einer 300 MHz-Variante. Der erste Test-Durchgang lief dabei auf dem 400 MHz-System, Anschließend entfernten wir die 400er-CPU und setzten den kleinen 300-Bruder ein. Auf diese Weise wurde sichergestellt, daß sich nur CPU- und Bustakt unterscheiden. Die Benchmark-Ergebnisse fallen überraschend aus. Titel wie Turok oder Incoming, die mit geringen Texturmengen oder -größen jonglieren, erfreuen sich kaum an der ge-

stiegenen CPU-Unterstützung, Unterschiede sind jedoch bei Spielen der Marke Unreal zu erkennen. Bei einer Bildschirm-Auflösung von 640x480 beträgt der Unterschied fast 30%, bei 800x600 noch knapp 15%. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der Preisunterschied zwischen einer 400 MHz-CPII mit BX-Chip (ca. 1,700.- Mark) und einem 300 MHz-Rechner mit LX (ca. 800,-Mark) nur bei aufwendigen 3D-Spielen zu rechtfertigen ist. Bei normalen Zockertiteln ist der Geschwindigkeitszuwachs minimal und damit kaum den Aufpreis wert, Thilo Baver

Das Testgerät Das Pe IIIu = II-System von Gateway bestand aus folgenden Komponenti CPU und Mainboard Intel Pentium II 400 MHz, BX (AGP, USB) System-Speicher 256 MByte SDRAM Diskettenlaufwerk Superdisk LS-120 Festplatte IBM EIDE 14 GBvte DVD-ROM Toshiba DVD-ROM II Grafikkarte STB Velocity 128 DVD-Dekoderkarte STB Mpact-2 3D-Add-on-Karte STB Black Magic 3D Soundkarte Ensonig PCI on-board Modem US Robotics Sportster X2 Lautsprecher **Boston Acoustics Media Theater** Monitor 19" VX900 Betriebssystem Windows 95 B

ca. 6.200.- Mark

Spiele-Performance in P II 400 MHz (640x480) Bildern/Sekunde ■ P II 300 MHz (640x480) 640x480 und 800x600 P II 400 MHz (800x600) 100 P II 300 MHz (800x600) 90 80

Der Taktfrequenz-Vorteil des 400 MHz-Systems greift hauptsächlich in niedrigen Spiele-Auflösungen. Bei 800x600 bremsen die Render-Fähigkeiten der Voodoo'-Karte weitere Performance-Höhenflüge.



HTV HOME. DEIN NEUES

ZUHAUSE. MIT NEWS,

PISHUSSIONEN UND BILDERN

AUS PEN WOHNUNGEN

DER HOME -USER.

ALLES LIVE - ALLES DIREKT.



# SCHNELL-SCHUSS

Ganz nach Zeitplan veröffentlichte Microsoft in der ersten August-Woche die neue DirectX-Version. Die Hardware-Redaktion klopfte das Multimedia-Paket deshalb auf wichtige Aspekte wie Geschwindigkeit und Spiele-Kompatibilität ab. Bei unseren Praxistests zeigten sich erstaunliche Ergebnisse.

#### DIRECTX-KOMPONENTEN

Die Multimedia-Schnittstelle DirectX besteht aus vielen Einzelkomponenten, die in bestimmte Hauptgruppen zusammengefaßt werden können. Insgesamt lassen sich sechs Bereiche bestimmen, die im folgenden kurz erläutert werden:



Komponente Aufgabe
Direct3D Direct3D stellt eine universelle Schnittstelle zwischen Grafik-Hardware und 3D-Anwendungen dar und besteht aus zwei Schichten. Die hardwarenahe Schicht (HAL) nutzt die Grafikkarten-Fähigkeiten direkt aus, während der Emulations-Modus (HEL) beim Fehlen eines Features in Aktion triti.

DirectDraw

Der zweite Grafik-Bestandteil arbeitet Hand in Hand mit dem 3D-Kollegen und übernimmt alle Aufgaben, die neben dem eigentlichen Rendern anfallen. Direct-Draw tritt in erster Linie als Speicher-Manager auf, verwaltet also den benötigten Platz für Tiefeninformationen oder die dopoelte Pufferung von Bildern.

Dieses Element kümmert sich um die Zusammenarbeit zwischen Spiel und Eingabegerät. Seit DirectX 5 werden auch Controller mit Force Feedback unterstützt.

DirectPlay DirectPlay ist für die Standardisierung von Netzwerk-Spielen zuständig, um ein möglichst einfaches Kommunizieren zwischen den Teilnehmern zu ermödlichen.

> Das Audio-Interface kümmert sich bei Spielen um die Wiedergabe digitalisierter Klangdateien. Während einfache Soundkarten lediglich das Standard-Abspielen beherrschen, kann DirectSound auch weiterentwickelte Klang-Fähigkeiten nutzen (DirectSound 3D).

Bisher noch kein Bestandteil von DirectX, wird die musikalische Komponente in einer späteren Versionsnummer den Takt angeben. Im Mittelpunkt steht die Wiedergabe von Dateien nach dem MIDI-Standard. Ein hardwareunabhängiger Software-Synthesizer sowie die Downloadable Sounds-Technik versprechen neue musikalische Dimensionen. wurden einer Runderneuerung unterzogen. Ganz offensichtlich lag das Hauptaugenmerk auf den Grafik-Bestandteilen Direct3D und DirectDraw – außerdem sah man bei Microsoft das Multiplayer-Element DirectPlay als upgradewürdig an. Zum alten DX 5-Eisen gehören bei DX 6.0 DirectInput und DirectSound.

#### Verwandlung

Die konkreten Vorteile der aktualisierten Komponenten sind auf den ersten Blick nicht ersichtlich. Das Direct3D-Modul ist auf ieden Fall kleiner geworden, um die Zwischenschicht zwischen Hardund Software so gering wie möglich zu halten. Außerdem kann Direct3D nun mit neuen 3D-Features umgehen, die bisher nur in speziellen Grafik-Schnittstellen wie Glide zu finden waren. Neben Bump Mapping oder Multi-Texturing wird auch das anisotropische Filtern unterstützt. Da die neue Grafikkarten-Generation voll auf diese Qualitätsmerkmale setzt. war deren Integration in DX 6 überfällig.

#### Software-Diät

Auf der Cover-CD finden Sie zwei verschiedene DX 6-Versionen, die Sie auf eigene Gefahr hin installieren können. Während Windows 95-Besitzer auf die deutsche Variante mit vollem Treiber-Umfang zurückgreifen können, müssen Win98-User den DX 6-Kern ohne Treiber installieren. Mit Hiffe des DirectX-Kontrollfeldes (siehe Heft-CD) überprüften wir den Update-Vorgang und kamen zu einer überraschenden Erkenntnis. Nur drei der fünf Hauptbestandteile

chon seit Monaten fieberten

der Veröffentlichung von Di-

rectX 6 entgegen. Immerhin bau-

ten die Ankündigungen von Sei-

ten Microsofts eine hohe Erwar-

tungshaltung auf. Neue Versionen

von Direct3D oder DirectSound,

höhere Performance auch bei Di-

rectX 5-Spielen sowie brandneue

Bestandteile wie DirectMusic soll-

ten die neue DirectX-Ära einlei-

ten. Die Vorabversion deutete ie-

doch an, daß von den hochflie-

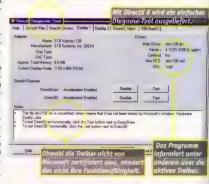
genden Plänen in DX 6.0 nur ein

Grundgerüst übrig bleiben würde.

ungeduldige Zeitgenossen

#### Features-Nachschub

Sockel 7-Liebhaber mit einer Vorliebe für den KG-2 von AMD dürfen sich über die Veröffentlichung von DX 6 besonders freuen. Das Einbeziehen der 3DNowl-Technologie in den DX-Code ermöglicht es Spiele-Programmierern, den Befehlssatz der neuen AMD-CPU auf breiter Basis zu verwenden. Eine weitere Neuheit bewenden. Eine weitere Neuheit be-



DirectInput

DirectSound

DirectMusic





SATE

# AB JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH

Egilo im viligiot vergelffen, distaca entar fer. Effek y Arie ive hennisten i

### DIRECTX UNTER WINDOWS 95

Um die Veränderungen beim Übergang von DirectX 5.2 auf DirectX 6.0 festhalten zu können, machte die Hardware-Redaktion Screenshots von den jeweiligen Programmversionen.

Var der Installation: Die fülf größen DX-Komponenten entsprechen der aktueilsten Ver-sion DimctX S.2. DimectPlay best daboi die naueste Revisionsnumer, da es als letzter Bestundteil aktualisiert wurde. tchalten you DirectX

Deect( 5

Director 5

Depot 5

Abbrechen

DirectOl DirectDraw | DirectPlay | DirectSound |

4 05 00 01 55

If you are heving trouble with the drivers that were installed as part of Directify, you may restore your previous drivers by clicking the button below.

DirectX 5 a installed

DirectDraw Version 4 05 00 0155

Directingul Version 4 05 00.0155

Descriptor Version 4 05 01 1503

Restore Drivers

actSound Version 4 05 00 0155

Direct30 Version

Nach der Installation: Nur D3D, DirectDraw und DirectPlay erstrohlen im DX 6-Gewand. Direct-Input und DirectSound sind DX 5-Altlasten, wo-bei die Sound-Komponente um eine Revisions-nummer befürdert wurde.



trifft das Komprimieren von Texturen. Diese von S3 lizenzierte Technik (S3 Texture Compression) wurde in DX 6 eingebaut, um Spiele mit größeren Texturen zu verschönern und dabei den Transportaufwand zwischen Hauptspeicher und Grafikkarte gering zu halten. Auf der CD finden Sie unter den Hardware-Specials eine umfangreiche Liste mit

DirectX 6 getestet haben. Das Fazit: Bis auf wenige schwarze Schafe laufen alle Probanden auf Anhieb. Probleme entstehen dann, wenn das Spiel die DX 6-Versionsnummer nicht korrekt ausliest und eine alte Variante feststellt. Hier hilft entweder der Abbruch oder die manuelle Installation. Etwas nerviger gestal-

Spielen, die wir unter Win95 und tet sich die Spiele-Connection, wenn zwei Direct3D-fähige Karten in Ihrem Rechner-Inneren schlummern (zum Beispiel Riva 128 plus Voodoo?), Grundsätzlich scheint DirectX 6 die generelle D3D-Unterstützung dann zuerst einmal zu deaktivieren. Mit Hilfe des Programms dysetup.exe im Ordner Programme/directx/setup können Sie diesen Umstand nachprüfen.

#### Performance

Unsere Praxistests mit dem Voo-

FAZIT

>> Im Moment sollten selbst technikinteressierte Anwender in ih-

rer Euphorie zwei Gänge runterschalten, Da DX 6 keinen Deinstallations-Mechanismus kennt, ist das Update unwiderruflich. Die konkreten Vorteile unter Win95 sind dabei mit der Lupe zu suchen, Lediglich minimale Performancezuwächse sowie eine aktuelle Treiber-Datenbank sind erwähnenswert, Unter Win98 greift nicht einmal der Treiber-Vorteil, da hier nur der DX 6-Kern ohne Treiber installiert wird. Wer seine Hardware heat und pfleat, sollte sich DirectX 6 also erst dann installieren, wenn ein Spiel dies konkret verlangt. <<

durch den Finsatz von DirectX 6

im Moment kaum sichtbare Performance-Verbesserungen bei DirectX 5-Spielen eintreten. Interessanterweise sind nur in der 640x480-Auflösung minimale Geschwindigkeitszuwächse zu erkennen - in 800x600 sind keine Veränderungen meßbar. Fairerweise muß man dabei beachten, daß es zum jetzigen Zeitpunkt weder DX 6-optimierte Spiele noch angepaßte Grafikkarten-Treiber gibt. So hat beispielsweise 3Dfx angekündigt, erst ab Oktober die neuen D3D-Elemente softwareseitig zu integrieren. Da aktuelle DX 5-Spiele nur einen kleinen Teil der D3D-Grafikbibliotheken nutzen, können diese Titel auch kaum von den Verbesserungen profitieren.

Thilo Baver



#### 3D-FEATURES

Direct3D verfügt über neue 3D-Elemente, die Programmierer zur Verschönerung der Spielelandschaft einsetzen können. Folgende Erweiterungen werden mit DirectX 6 eingeführt:

#### · Multi Texturina:

In einem Rechenzyklus werden vom Grafik-Chip mehrere Texturen gleichzeitig auf ein Vieleck geklebt. Auf diese Weise lassen sich unter anderem realistisch erscheinende Wände mit Transparenzeffekten erzeugen.

#### · Anisotropisches Filterina:

Diese Texturfilter-Form ist sehr weit entwickelt und bedarf eines entsprechend hohen Rechenaufwandes von Seiten der Grafikkarte, Durch den Einsatz der Technik sehen schräg nach hinten verlaufende Bodengrafiken weniger verzerrt aus.

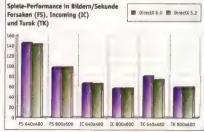
#### · Texturenkompression:

Damit der Datenaufwand beim Transport von Texturen verringert wird. erlaubt Direct3D die Verwendung eines Kompressionsprogramms. Hierzu lizenzierte Microsoft die Technik des Chip-Entwicklers S3.

#### · Bump Mapping:

Um die Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Strukturen zu ermöglichen, unterstützt Direct3D Bump Mapping-Techniken. Flach wirkende Landschaften in Spielen sind auf diese Weise realitätsnäher zu 214 gestalten.

doo'-Chip haben gezeigt, daß



Das Update auf DirectX 6 läßt die D3D-Benchmarks relativ kalt. Titel wie Unreal, die mittels DirectSound aufspielen, werden leider auch nicht schneller, da diese DX-Komponente nicht aktualisiert wurde.



## REFERENZEN HARDWARE

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind dar-

über hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter "Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

#### 15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Tolefon	Gesamburteil	
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	PC	
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut	
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut	
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut	
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	sit	

nond	Monster 30 II X200	8/98	08151-266330	PC
MEDIA	HISCORE' 3D	5/98	01805-225450	
red3D	featuring Voodoo*	9/98	0241-4704116	PCIO
lemot	Maxi Gamer 30'	6/98	0211-338000	
	Black Maglc 30	8/96	089-42060	sehr ç
hond	Monster 30	11/07	09151-266330	- Paint

#### 17-Zoll-Monitore

Herstoller	Produkt	lest in	Infe-Telefon	Gesenturteil
E120	FlexScan F56	1/98	02153-733400	1
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
EYX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut 3
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

Diam Wish

Joysticks				
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	PCOR
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jot Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingHan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0641-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

#### 19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	-
Elzo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	EM751ET .	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/96	02405-4444500	guit

camepaus				
Hersteller	Produkt	Test in	Infe-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	PC-
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	PC
Microsoft.	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	30 ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
Totarict	DF BrownerDad Bern	1/00	04202 126112	mush

#### Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info Telefon	Gesemfurteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	To the second
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
Terratec	XLerate	4/96	02157-81790	gut

Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturtel
Formula 1	1/98	08161-871093	100
Racing Simulator ·	1/98	0541-122065	gut
Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Grand Prix 1	1/98	06161-871093	gut
	Formula 1 Racing Simulator Le Mans Formula T2	Formula 1	Formula 1 1/98 08161-871093 Racing Simulator 1/98 0541-122065 Le Mans 2/98 06021-840681 Formula TZ 1/98 08161-871093

#### 2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamlurteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	selvr gut
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	-
STB	Velocity 128	8/96	089-42080	gut
Guillemot	Maid Graphics 128	4/98	0211-338000	gut"
miroMEDIA	Magic Premium	2/96	01805-228144	gut*
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Tekram	AGP6000	7/98	02102-3028-00	gut

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Teleton	Gesamturti
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	1500
Guillemot	Sphere Pad 30	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Lambuch	Minaman Manda-	1 (00	2240200000000	

## 3D-Grafikkarten (Add-on)

	Hersteller	Produkt	Test in	Infe-Telefon	Gesantwiteil
16	Creative Labs	3D Blaster Voodoo <sup>2</sup>	4/98	089-9579081	PS Rep
	Creative Labs	Pure3D IT	10/98	06171,506000	



Die größte Science Fiction-Serie der Welt The World's Greatest Space Adventure Series La Mayor Serie De Ciencia Ficción Del Mundo

Internet: http://www.Perry-Rhodan.net

PERRY RHODAN: Erscheint wöchentlich seit September 1961, dazu 62 Hardcover, über 400 Taschenbücher, zahlreiche Sonderbücher, Spiele, Sammelkarten, CD-ROMs, Musik-CDs u. v. m., Der Welterfolg aus Deutschland: PERRY RHODAN erscheint auch in Japan, USA/Kanada, Rußland, Holland, Frankreich, China, Tschechien... Weltweit mehr als 100 Fanchibus. Gesamtauflage bislang: Mehr als 1 Milliarde verkaufter Exemplare! Heft-Nr. 2000 der wöchentlichen Serie erscheint am Zh.12.1999!!

Infomaterial: Perry Rhodan Kommunikation, Postfach 2352, D-76413 Rostatt, E-Maíl: mail@Perry-Rhodan.net, Infoline: 0190-190136 1,21 DM/Min

## ELIBRIKAN DIE LETZTE SEITE



Im Innern des Topware-"Kriegslagers" auf der CeRIT Home wartete eine hesandere Üherraschung auf die PC Action-Redakteure: Jagged Alliance 2-Schöpfer Robert Sirotek führte Florian Weidhase und Herhert Aichinger nersönlich in die Feinheiten seines Strategiespiels ein.

Offenbar angeregt wurde Viva-Moderatorin Enie van de Maiklokies von den männlich-derben

stoppeln des nächsten Infoarames-Actionhelden. Outcast-Hero Cutter Slade nahm's auf der CeBIT Home gelassen und grinste unbeein-



# DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. OKT.



# druckt weiter vom Werbeplakat. Wen wunderts?! Christian Müller

Momentan haut mich eigentlich nichts vom Hocker. Da freue ich mich schon auf die ECTS mit richtig neuen Spielen, vielen Entwicklern und jeder Menge Fakten und Gerüchten, was nächstes Jahr alles so passieren wird.

#### Christian Bigge

EA kauft Westwood, Hasbro kauft MicroProse. Kauft Infogrames Activision oder Eidos Psyanosis? Mannomann, die Konzentrationswelle rollt! Da drängt sich doch eine weitere Frage auf: Kauft Microsoft irgendwann einfach alle Spielefirmen?



#### Herbert Aichinger

Nach dem öden Sommerloch tut sich allmählich wieder was in der Spieleindustrie: Ganz besonders fiebere ich jetzt schon den Veröffentlichungen von Sierras Caesar III und dem Age of Empires-Expansion-Pack The Rise of Rome entgegen.

#### Alexander Geltenpoth

Auch für Strategen gab es auf der CeBIT einige Neuigkeiten zu sehen, die aber alle erst 1999 erscheinen. Earth 2150 hinterließ einen sehr auten Eindruck, und auch auf Demon World 2 freue ich mich schon.



#### Harald Fränkel

Tia, Unreal. Das war's dann wohl. Ich weiß, daß ich ein untreuer Geselle bin, Aber leider muß ich mich nach unserer Hochzeit in Ausgabe 7/98 jetzt wieder scheiden lassen. Ich kann mich nicht mehr um Dich kümmern. Eine spielbare Version von NHL 99 ist da...

## IN LETZTER MINUTE

#### ECTS '98

Neben der E3 im Frühjahr bildet im September die Londoner Fach-

messe ECTS einen Fixpunkt im Terminkalender eines jeden Spiele-Redakteurs. Auch wir werden vor Ort sein und Ihnen in der nächsten Ausgabe über alle wichtigen Neuheiten berichten.



#### COMMAND & CONQUER 3

Der Countdown für Command & Conquer Tiberian Sun hat begonnen: Im November soll der dritte Teil von Westwoods Stra-

tegie-Epas in den Regalen stehen. und wir halten Sie über alle aktuellen Entwicklungen auf dem laufen-



#### GRAND PRIX 500CC

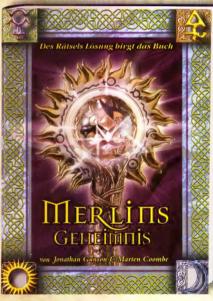
Auf der CeBIT Home übte Ascarons Motorradsim Grand Prix 500cc magische Anziehungskraft auf alle Rennspielbegeisterten aus. Schon bald dürfen Sie sich selbst auf Ihre 500er schwingen und auf 15 Rennstrecken rasante Runden hinlegen.





# DAS LETZTE GEHEIMПIS DIESES JAHRTAUSENDS — UND NUR SIE KÖNNEN ES LÖSEN!

Vor langer, langer Zeit ward ein Zauberstab geschaffen, die Welt vor allem Bösen zu bewahren. Im Kampf um diesen Stab wurden der mächtige Merlin und die wunderschöne Nymphe Nimue in Stein und Wasser gebannt – nun liegt es an Ihnen, dem Leser, den Zauberspruch zu finden, der beide zu retten vermag.



JSBN 3-404-71523-3/DM 29,90/25 218,-1/sFn 27,5 Geburden, 275 x 2031 mm, durchgehend farbig http://www.menlinmysterg.com

MERLINS GENEIMAIS: Eine zauberhafte Geschichte um Liebe und Magie

MERLINS GEMEIMINIS: Ein weltweites Ereignis und das kniffligste Rätsel, das je geschaffen wurde — die besondere Herausforderung für jeden Rätselfreund

MERLINS GENEIMNIS: Ein ständig anwachsender Geldpreis, um den zu knobeln es sich



# 

HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH

OIE NEUE GENERATION

"...lieferte die neue Karte von Matrox ein hervorragendes Bild und war zudem noch die schnellste im Test."

or allem im 3D-Test sticht der G200 sogar den ungekrönten König der Chipsatze namens Voodoo Z aus."

"Im Final-Reality-Te erreicht das Vorseri

modell absolute Spitzenwerte; ...

"Voodoo 2 von 3Dfx wird bald der Vergangenheit angehören...Auch der von Intel vor Kurzem vorgestellte Einsteigerchip i740 kommt an die 3D-Qualität des G200 von Matrox nicht heran."

,Der G200 verfügt über ein ganzes Arsenal an Direct3D-Features, das von Glanzlichteffekten über Glanzildherrekten duer trilineares Filtern bishin zur Vollbild-Kantenglättung reicht, d Kommo Orga Tiffe, Indonesia

> Millennium G200 (8 MB) ... jetzt ab DM 379,-

matrox

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40. Fax: 089-614 97 43. Vertriebs-Infoline: 089-61 44